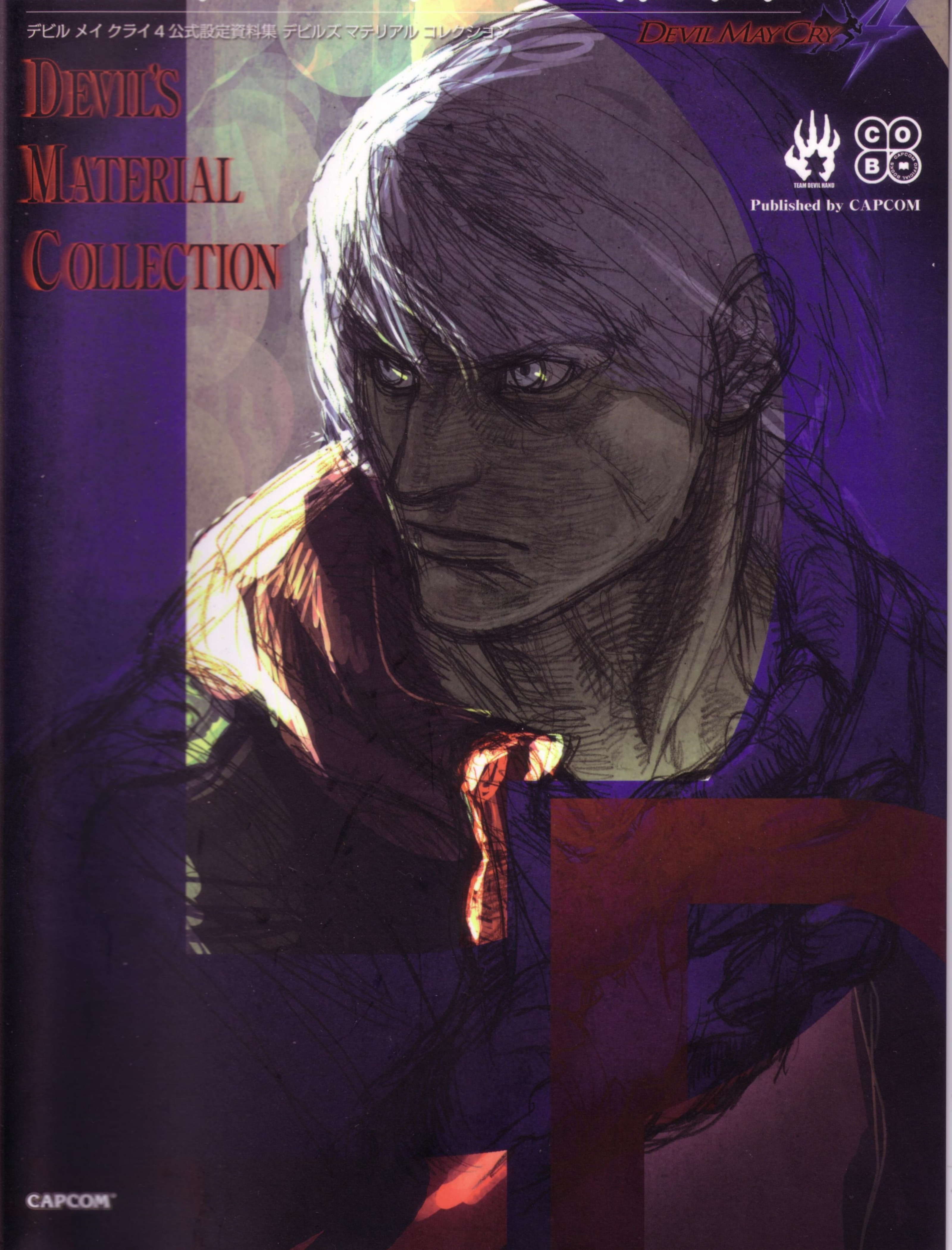
DEVIL MAY CRY 4 DEVIL'S MATERIAL COLLECTION

デビル メイ クライ４公式設定資料集 デビルズ マテリアル コレクション



Published by CAPCOM

CAPCOM



























RO

悪魔の任務を
する青年。
の悪さが災いし、
ため、教団騎士の中でも
れることが多い。
み、もっぱら一人で
。
長クレドや周囲からも
ある。
秘密があるようだが……。



■決定稿







衣装は最終的にはコートになりましたが、本当はフードをかぶせたかったんです。ゲーム中で取れ



ダンテの強烈な個性にぶつけるべく、肉体的にも張り合えるようにと、変更を加えたデザインになります。少年というよりは大人になろうとしている年齢でしょうか。イメージカラーにはダンテのカラーでもある赤が入り始めています。全く違うキャラクターを生み出すのではなく、険しさや、やんちゃな部分などダンテの持っているいいところを全部もらっちゃおう、という流れで出てきたデザインです。「『DMC』というゲームはそうじゃないといけないんじゃないか」という考えから、ここにたどり着きました。(吉川)

■顔アングル



■ポーズ考察

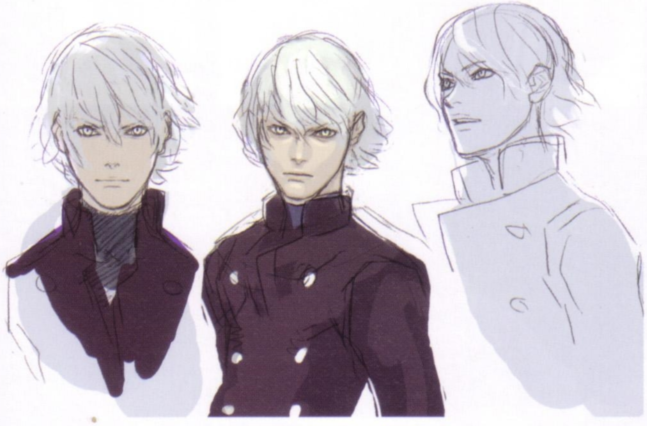


■顔初期アイデア



ダンテがパワフルですから、正面からぶつかるとよく分からないキャラクターになるんじゃないかということで、最初は可能性を感じさせる、神秘的なイメージでした。個人的には気に入っている絵です。(吉川)







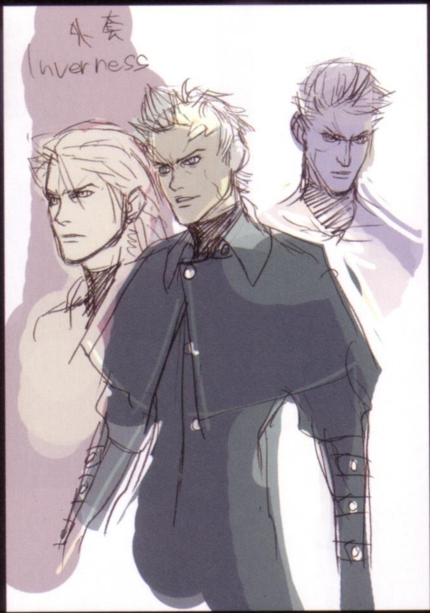




初期は黒を基調にしたモノトーンで、寒色系をメインに使っています。従来のプラットフォームですと「黒を美しく見せる」のが難しかったので、次世代機になる今回は黒を美しく見せることへの挑戦という意図もありました。(吉川)

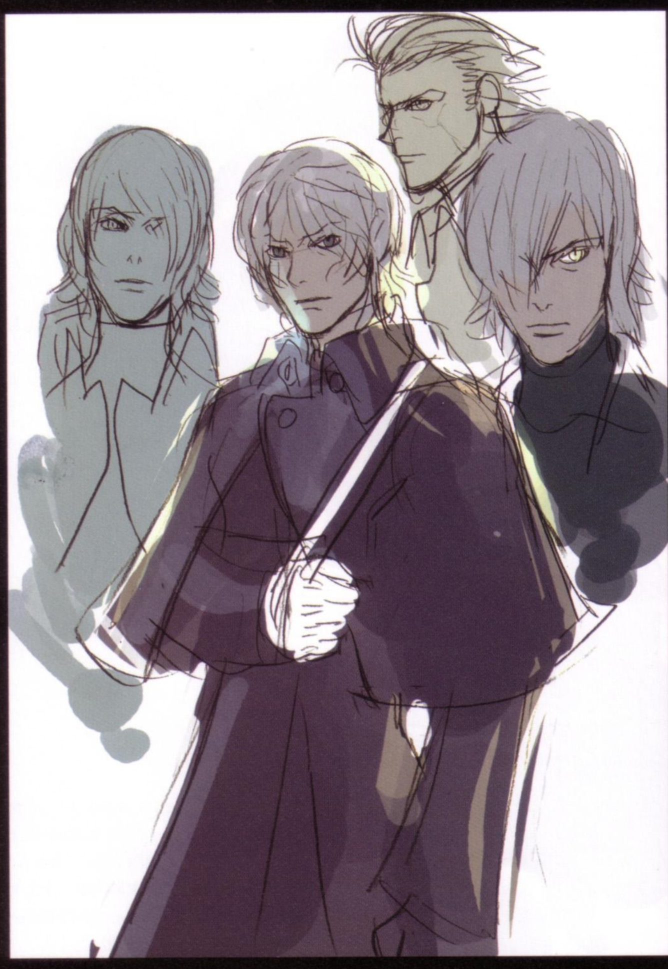
■イメージ考察



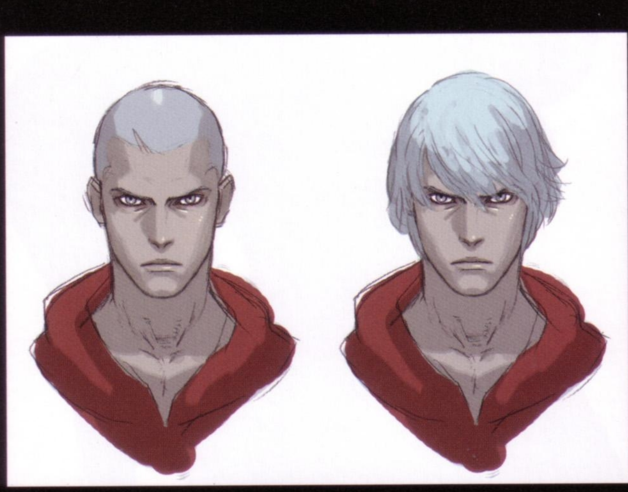




今回、僕は『DMC』初参加ながら、従来シリーズのスタッフの理想を受け止めなければなりません。従来のスタッフが『4』にどんどん加わってきた時期が、「僕が思うネロ」から「新しいネロ」に切り替わったころです。僕が今までに携わってきた作品とは違う形でしたし、ゲームの中身と並行してデザインしたというのも勉強になりました。自分のやりたいことも盛り込まないと続かないですし、難しかったですね。（吉川）













この絵は、ディレクターに初めて目を引いてもらったものです。神秘的で可能性を感じ

■初期アイデア



■コスチュームバリエーション



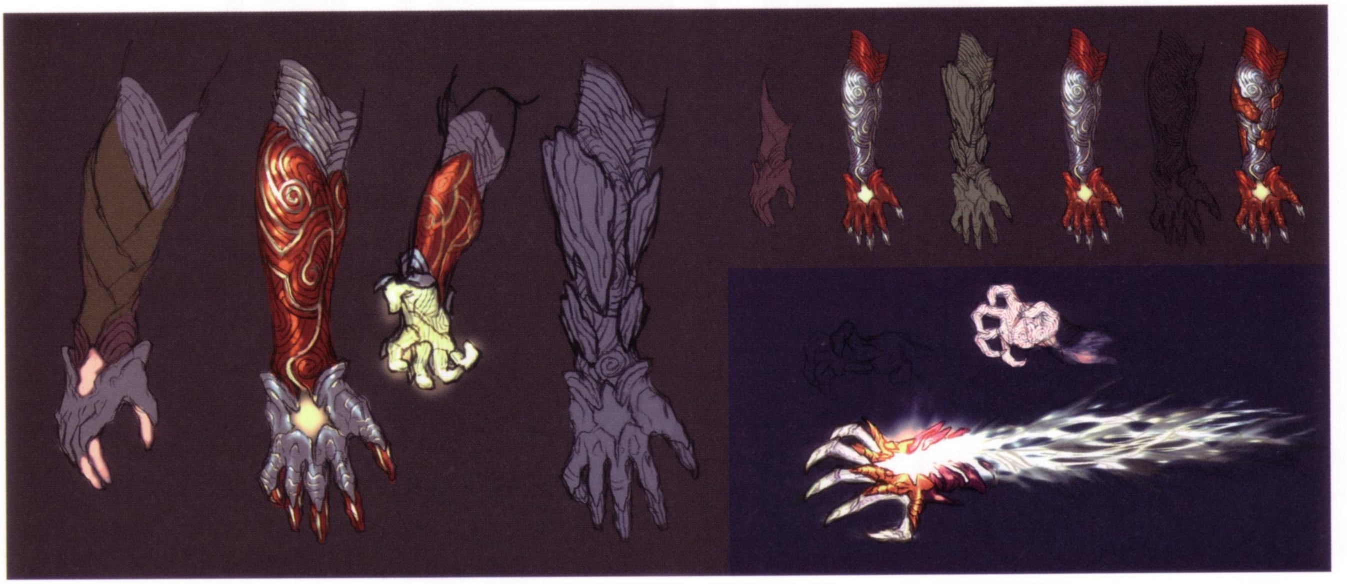


マシンパワ
動きが表現
いてもいい
思いました
記号的にダ
この段階で
いています
裏工作をし
ワークウェ
入っていま

■右腕バリエーション













「『悪魔の右手』とは、どんなものだろう?」ということで、彩色されていないものから考察が始まっています。ネロの生い立ちを意識しつつ、格好良く見えてほしいけれどネロ自身は忌み嫌うものでなければならない。そんな試行錯誤が出ています。また、エネルギーが満ちて腕が目標に向かって伸びていくイメージを表すために、光るデザインに落ち着きました。(吉川)





Red Queen

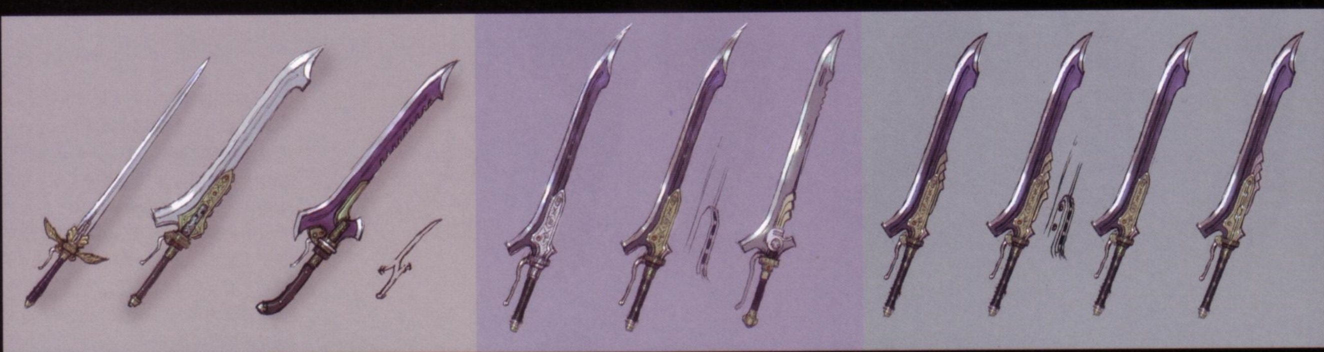
レッドクイーン

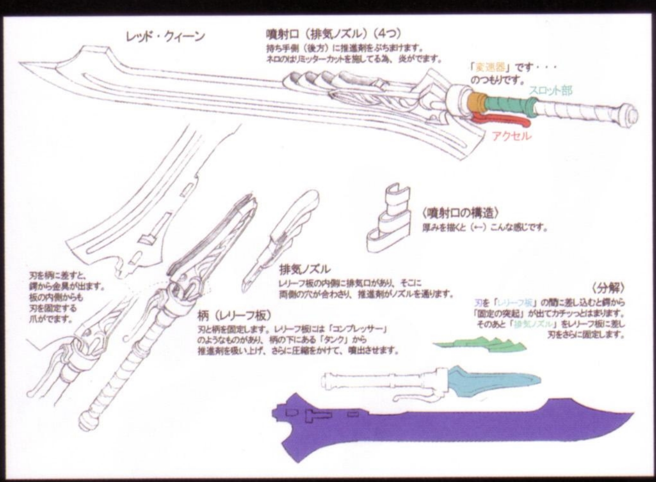
推進剤を噴射する事で
強力な斬撃を生み出す機械仕掛けの剣。
ネロ以外の人間には扱えない。

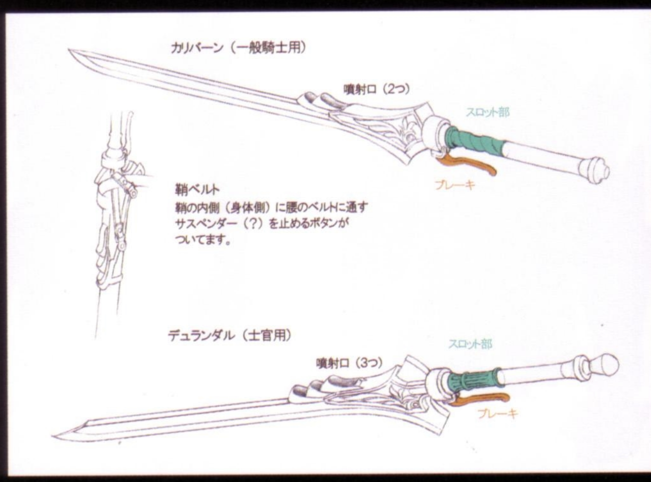


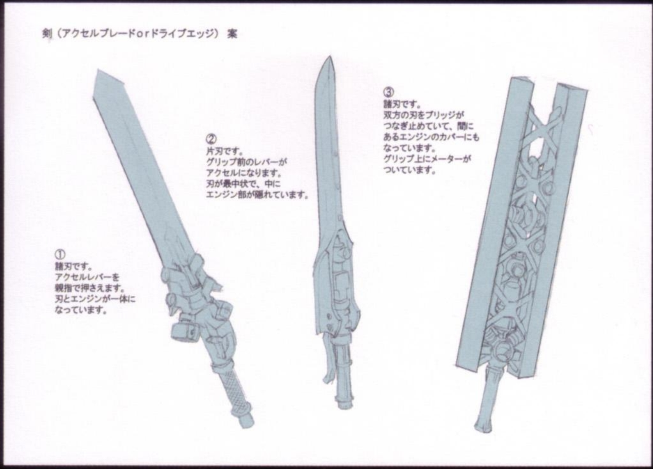
教団が作った剣に格好良さを持たせたかった。刀身が中心からズレている、バカでかいナイフのイメージです。彼以外は誰も使いこなせない試作型、という感じでしょうか。(吉川)

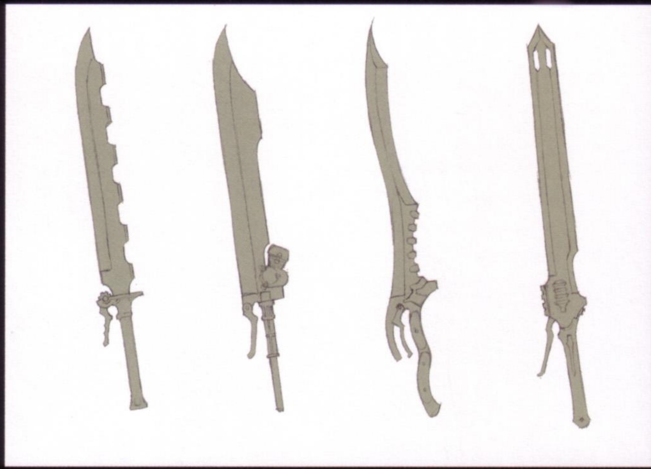








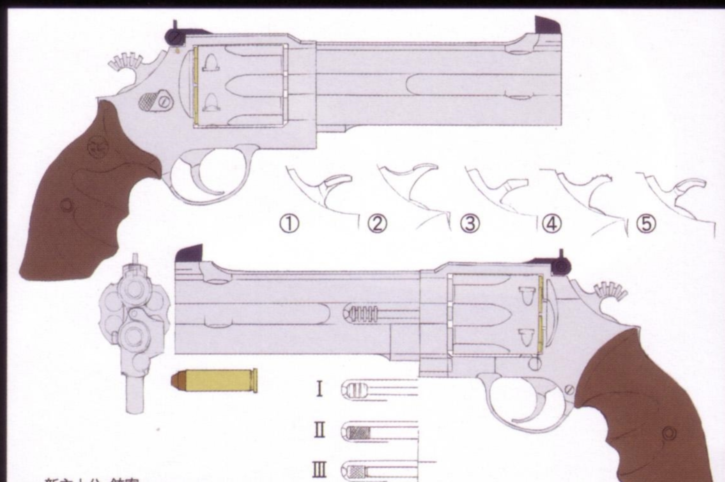






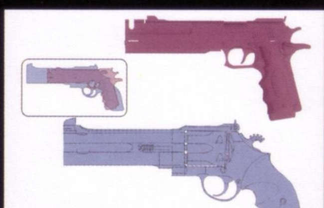
Blue Rose
ブルーローズ

特殊な構造により一度に2発の弾丸を
発射する事が可能なリボルバー。
ネロ自身が自作したもの。

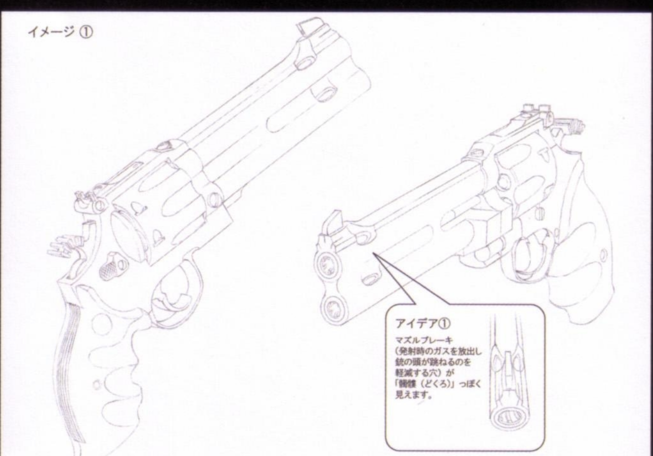


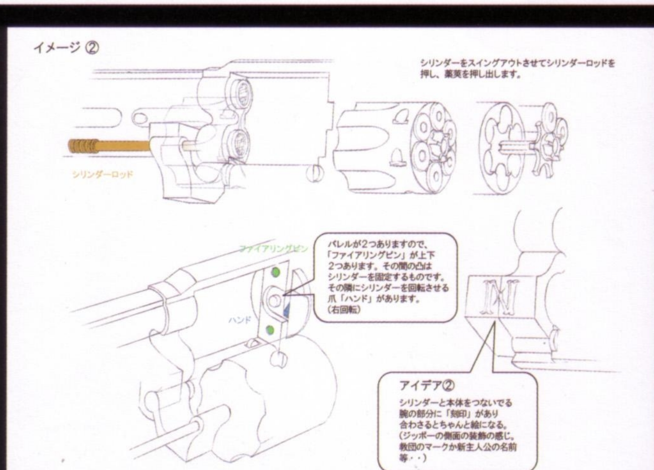
新主人公 銃案

ダンテの2丁拳銃に負けず、さらに別の魅力を出すためにリボルバータイプにしました。排莢などでも新しいアクションを見せられるかなと。（吉川）



新主人公 銃案 対比図





NERO in Devil Trigger

魔人ネロ

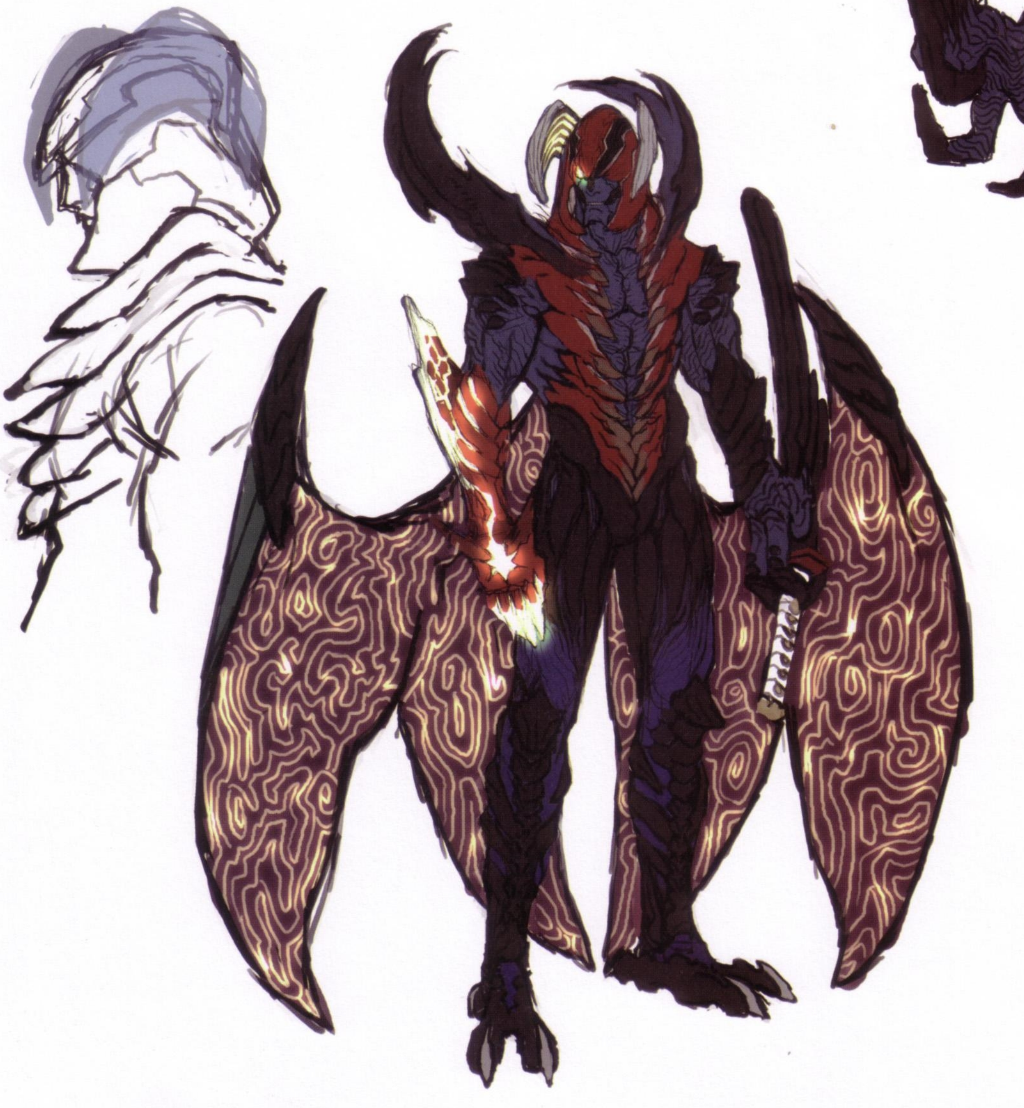
ネロの右腕が真の力を解放した状態。
ネロの背後に青白い魔人の姿を見る事ができる。
この魔人はネロ自身の力の発現なのか、
それとも異種の存在なのかについては定かではない。





■魔人アイデア





従来の魔人は「変身してもどういう姿かよく分からないな」という思いがありました。今回はディテールアップして、キャラクターとしての印象も強化したい、という考えがコンセプトの基です。フィギュアにしても納得できる、造形物としての面白さを盛り込みたかったんです。右手はクリアパーツだといいなとか(笑)。ネロの魔人はダンテに比べたら未完成で、荒削りながら可能性は感じさせたい。フードで片方の目が隠れているのは、その表現の一つです。(吉川)

■魔人ポーズ考察

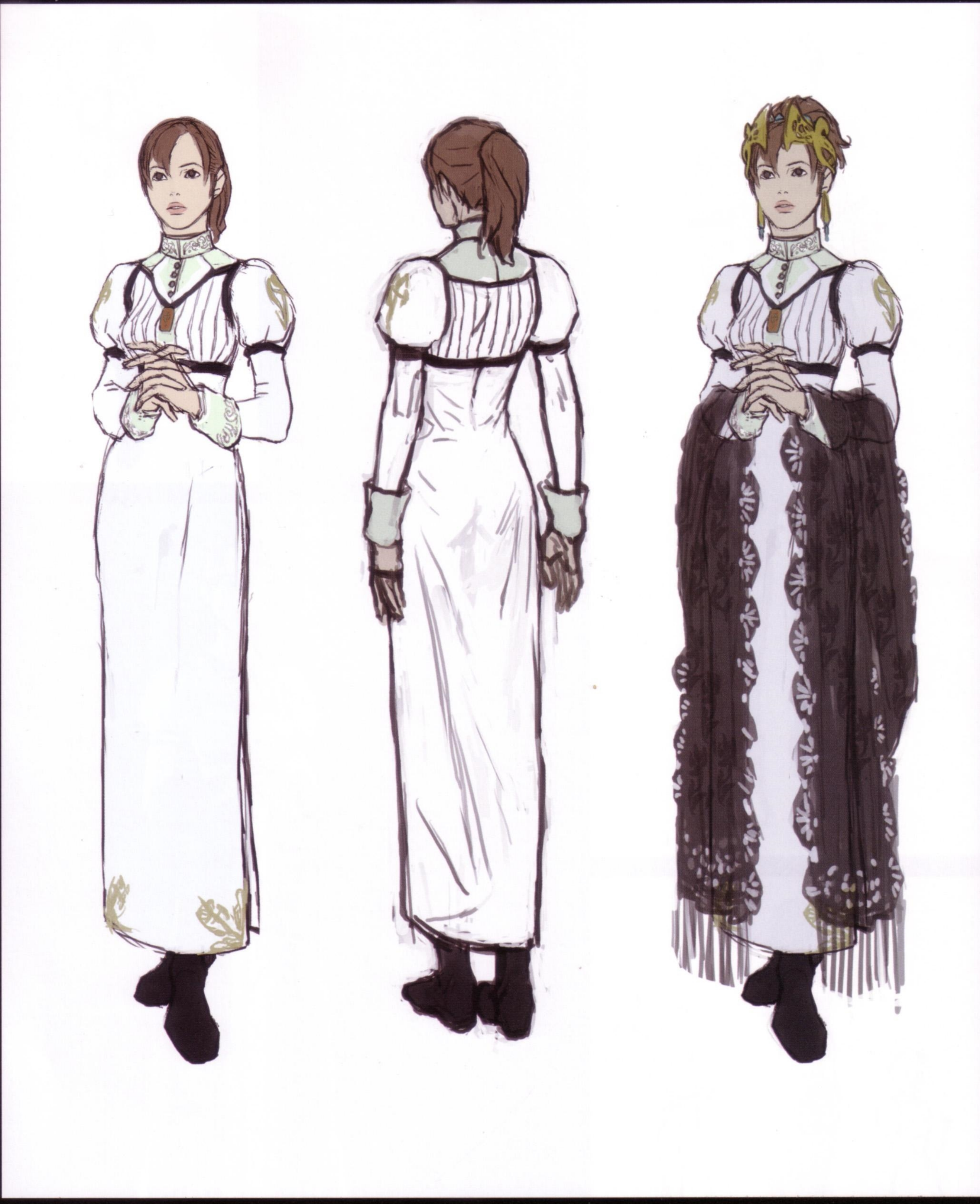


KYRIE
キリエ

幼い頃から、孤児であったネロに
家族のように接してきた女性。
信心深く心優しい彼女は周囲からの信頼も厚く、
また、高い歌唱力を持っているため、
魔剣祭の歌姫に抜擢された。
ネロとは、家族であり友人であり恋人のような、
曖昧な関係を保ち続けている。



■決定稿





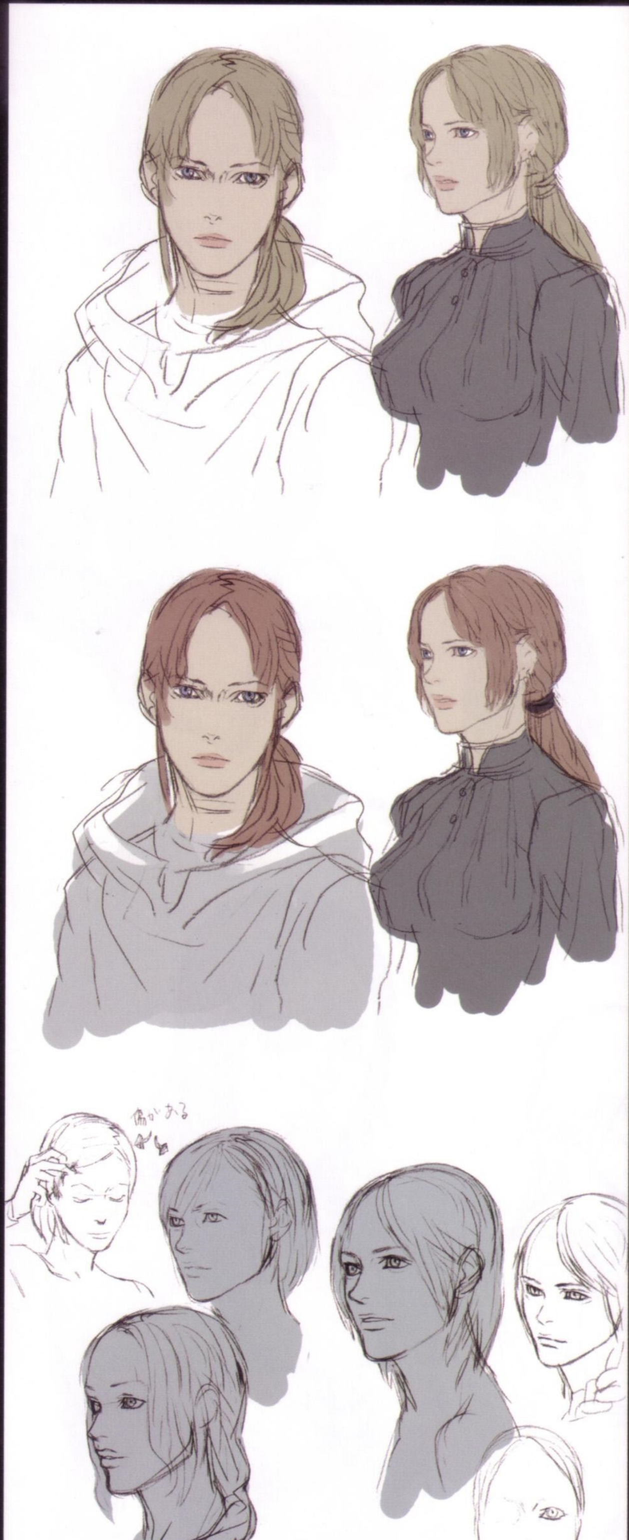
ネックレスは途中から出てきたアイデアなんです。37ページの絵では教団のブローチを着けているのですが、ネックレスに見えるようなデザインとして組み込んでいるんです。このころには詰め襟で肌を露出しない衣装デザインになっているので、フックとしてV字のラインが欲しかったんですね。そのため、ネックレスの案が出たときには、これとバッティングするので「勘弁してくれ〜」って思いました（笑）。（吉川）

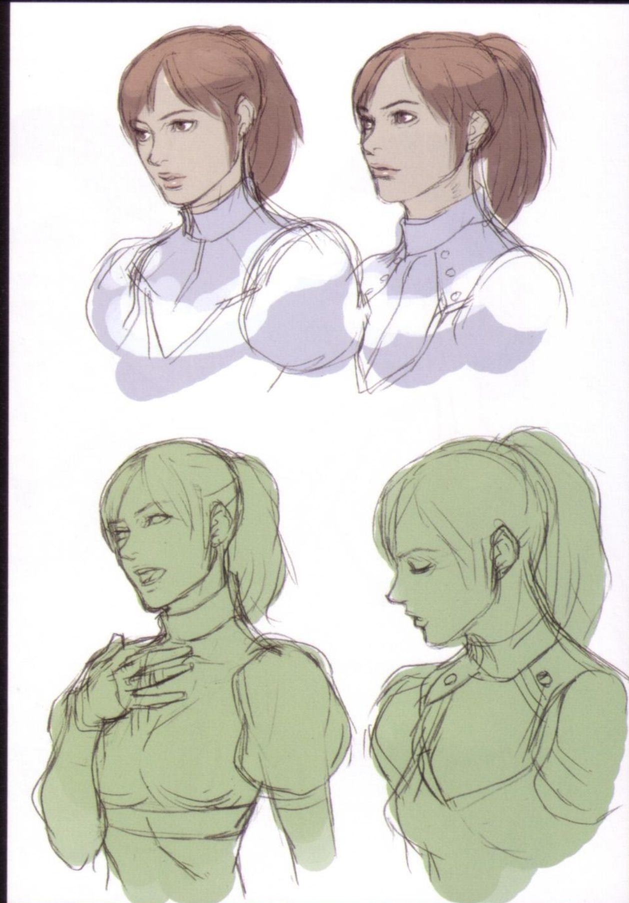


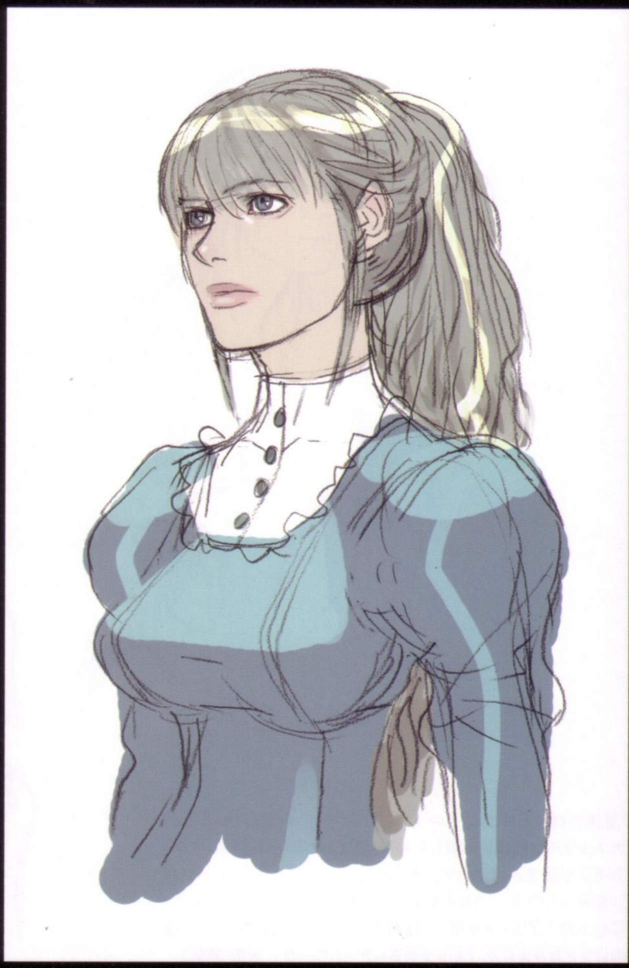




■表情バリエーション

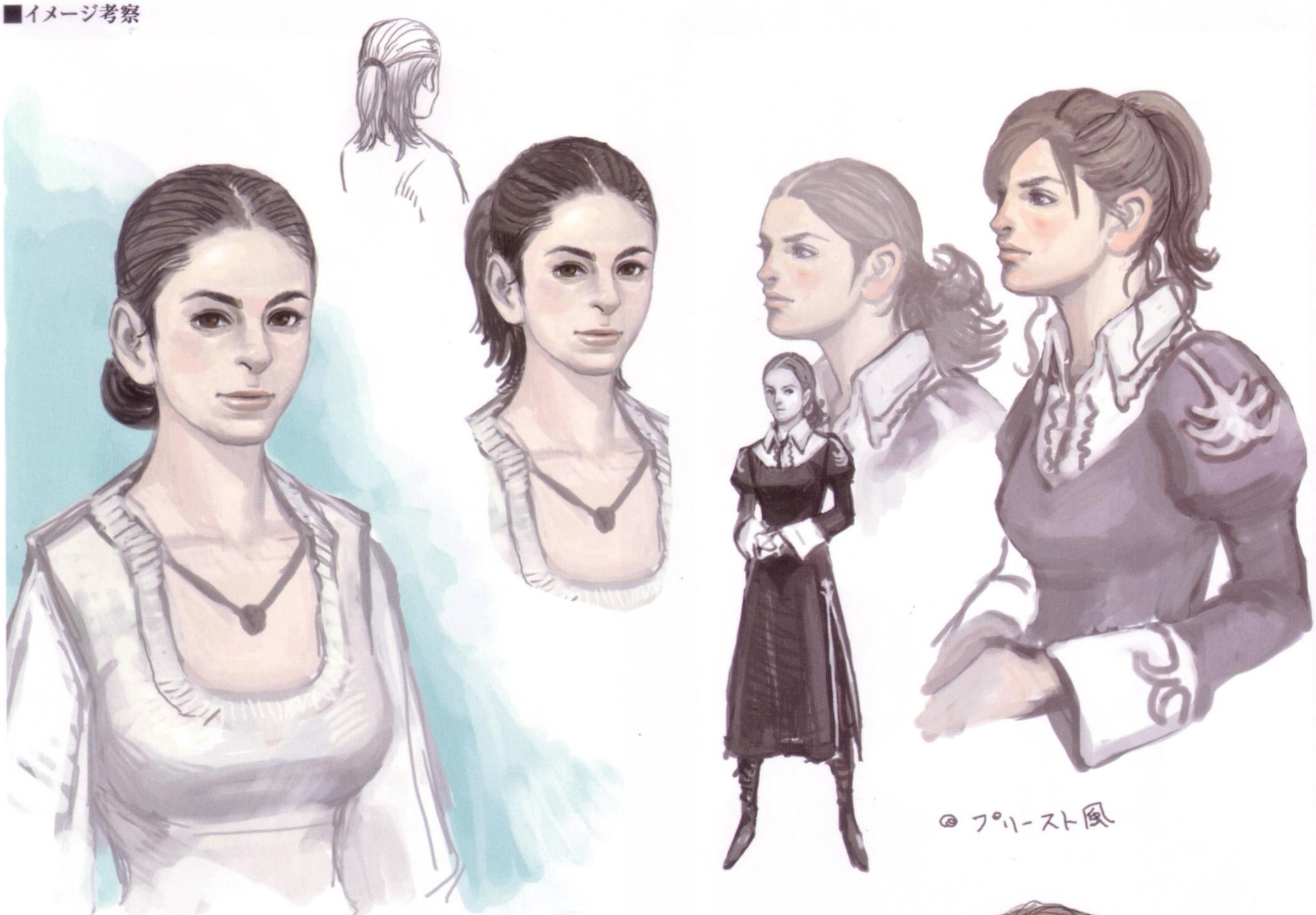


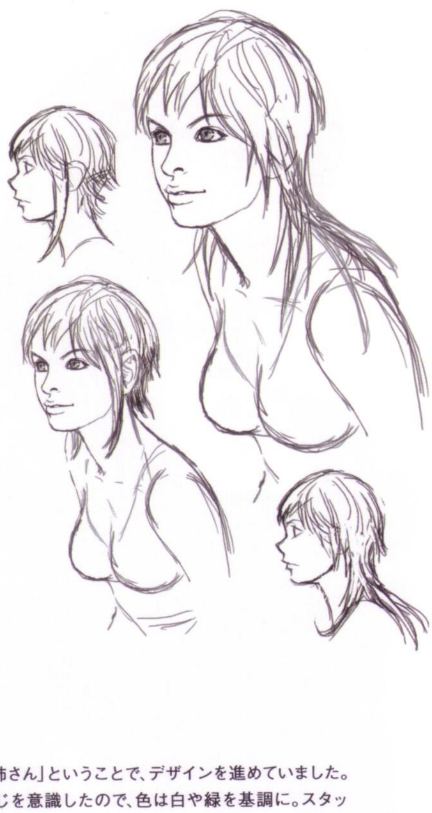


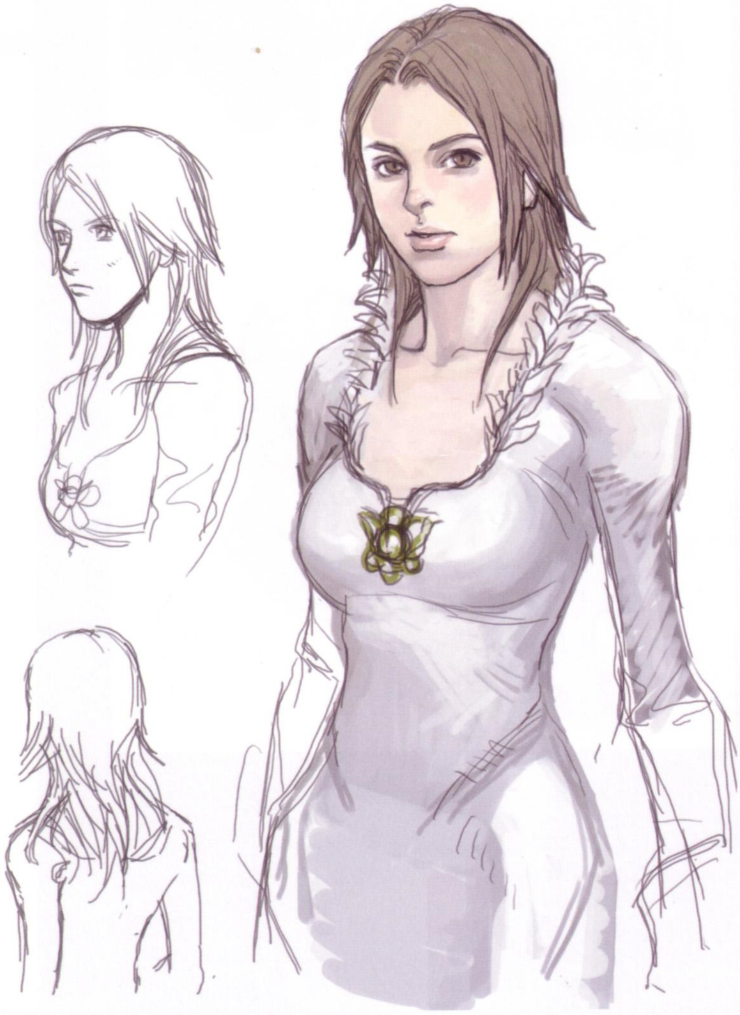


初期案は左側の絵です。今回は3Dの表現能力が非常に高まっているので、デザインにもマンガ的な表現でなく、よりリアルな顔つきのデザインが必要でした。僕のはマンガっぽいデザインだったのですが、それだとスタッフのみんなに伝わりづらいということが今回分かって、勉強になりました。大野君は微妙なニュアンス、細部のディテールを描いて進めていたので、より3Dのフィニッシュモデルにたどり着きやすかったのではないでしょうか。(吉川)

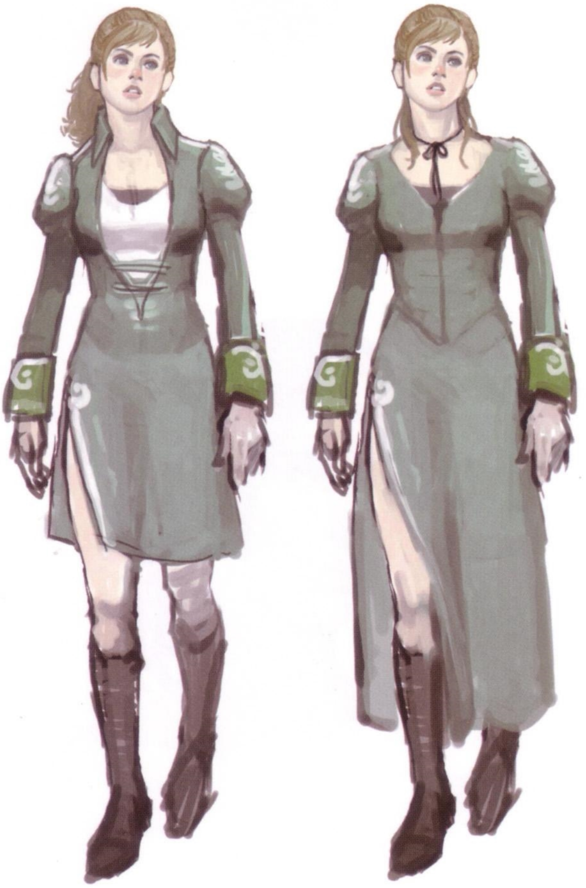
■イメージ考察





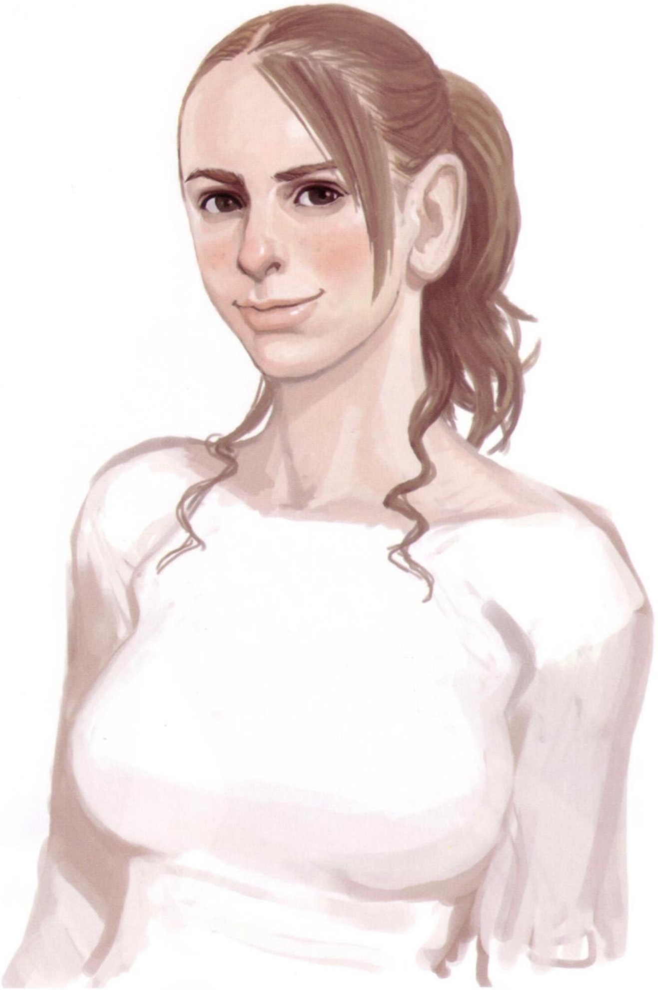


「普通の村のお姉さん」ということで、デザインを進めていました。ナチュラルな感じを意識したので、色は白や緑を基調に。スタッフ間でも意見が分かれていましたし、コンセプトが定まりきっていなかったので、どうまとめようか非常に迷いましたね。40ページ右上の「プリースト風」が最初のデザインで、最終的にこの路線にまとまりました。（キャラクターアートワーク　大野 芳弘）














CREDO
クレド



魔剣教団騎士を束ねる長。
肩書きだけでなくその剣の腕においても
彼は騎士団の頂点に立っている。
数百名の部下を率いる統率力、
厳粛公正な性格から、彼を慕う者は多い。
キリエの兄であり、キリエ同様、
ネロを家族のように思う反面、
部下であるネロの命令違反には
悩まされ続けている。

■決定稿





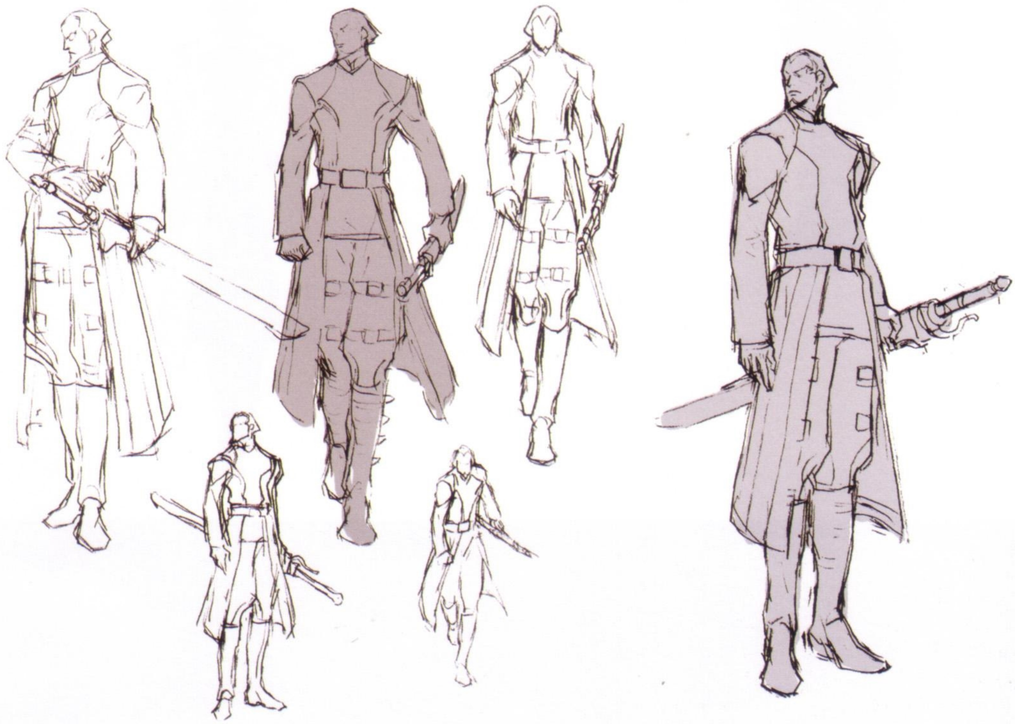
とにかく堅物というか、とても厳格な人というところからスタートしました。騎士団をまと

ームバリエーション

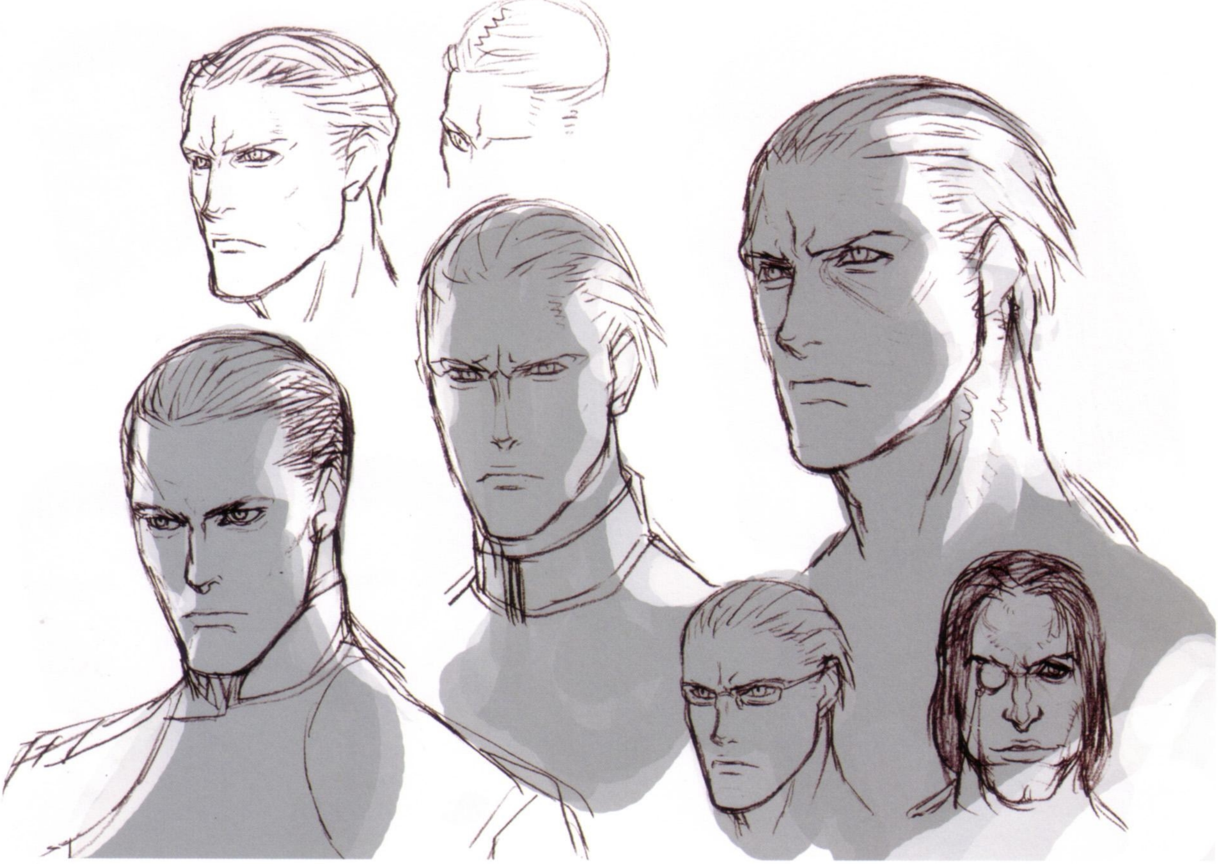


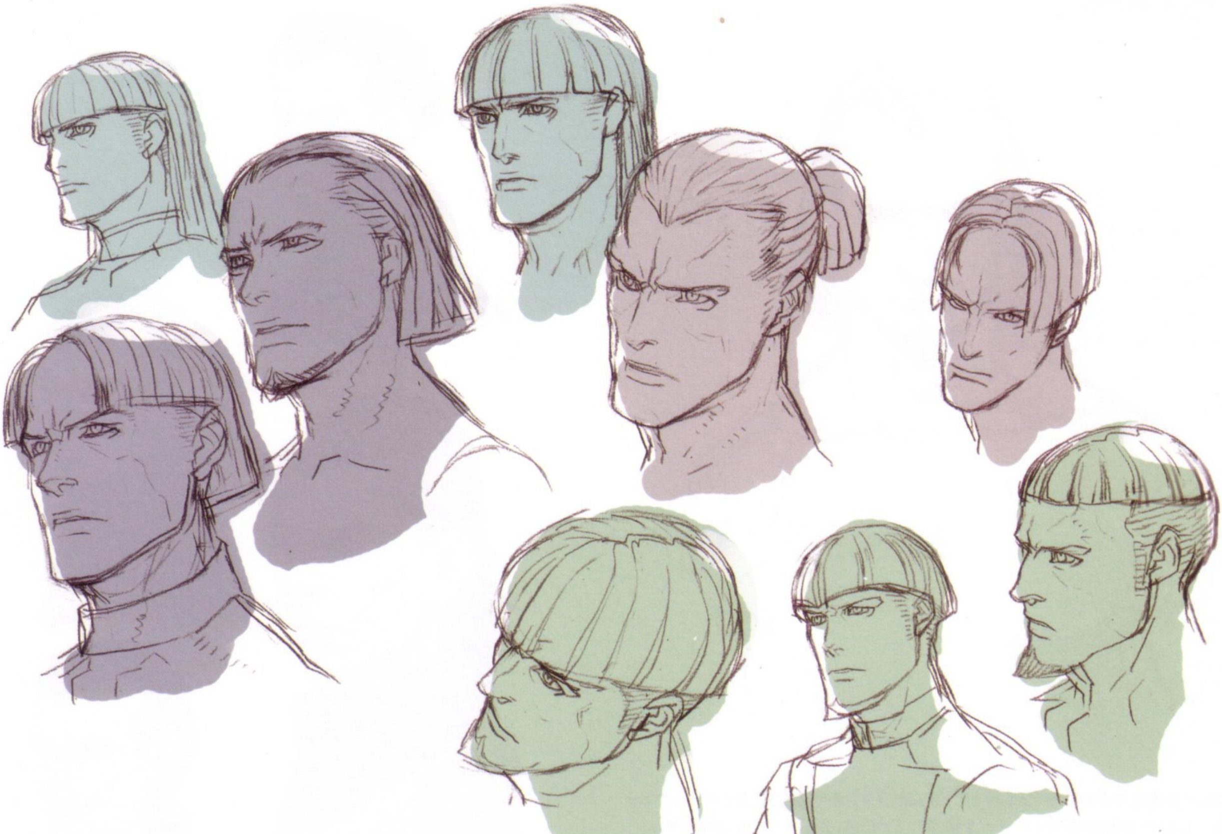


察



■顔アイデア





上のものが初期の案です。徐々にヒゲや眉間のしわにも性格
が現れるようにデザインしていきました。キリエと年齢が近す

■顔アイデア









顔に関しては僕の方でもイメージを作っていました。「まじめで神経質」というキーワードがあったので、普段の表情からそれを意識しています。こだわったのは鼻ですね。神経質な人の鼻ってどんなだろう、ダンゴっ鼻ではないよなと。苦労を積んできていますし、年相応で、額にもちょっと剃り込みを入れています。下の白黒の絵は初期のころのものですが、ちょっと剃り込みが深すぎて（笑）。鼻や剃り込み、神経質なイメージを醸す薄い唇のバランスは苦労しました。（大野）

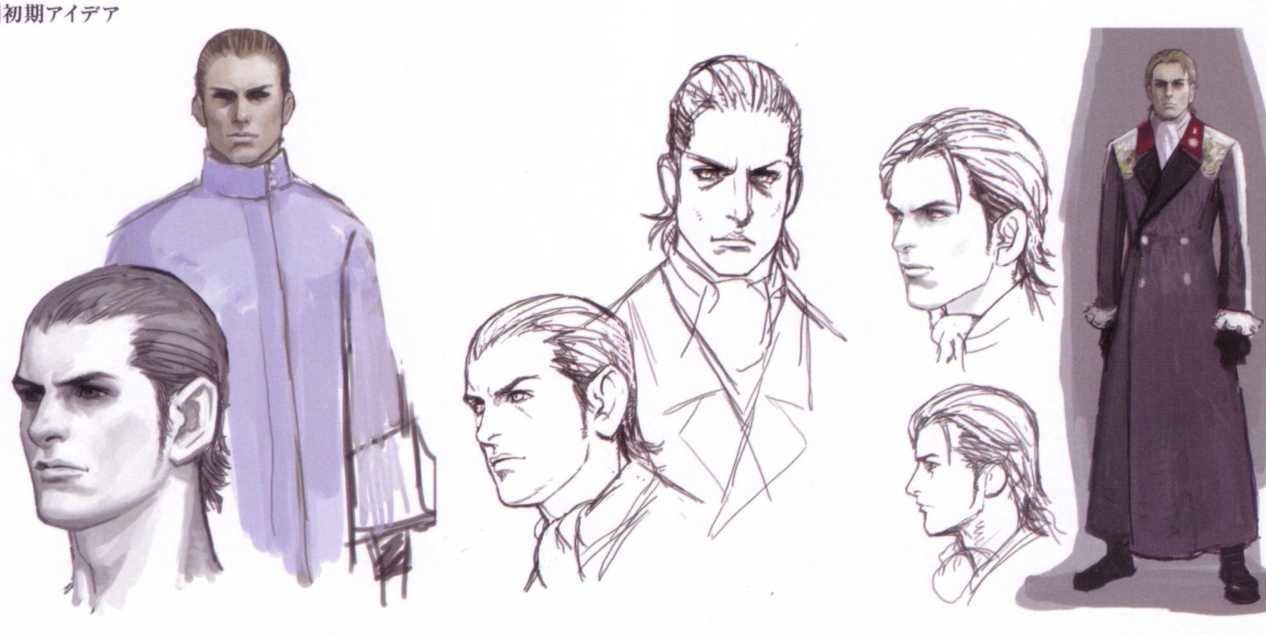
■イメージ考察





クレドはモデリングも担当したのですが、服装の刺繍などのバランスが難しかったですね。情報が少なくなりがちなので、どうやって間を埋めるかという問題がありました。デザイン画の顔がどれだけ再現されているかは、ぜひゲームで見ていただきたいです。（大野）

■初期アイデア



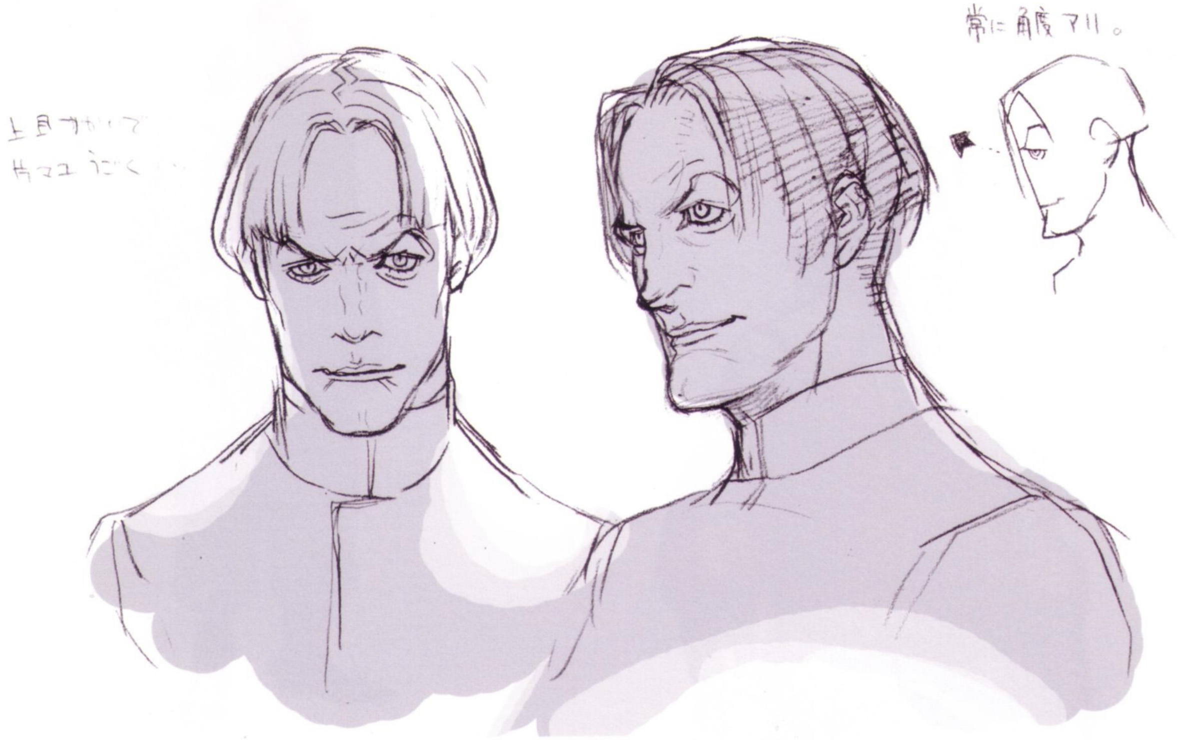


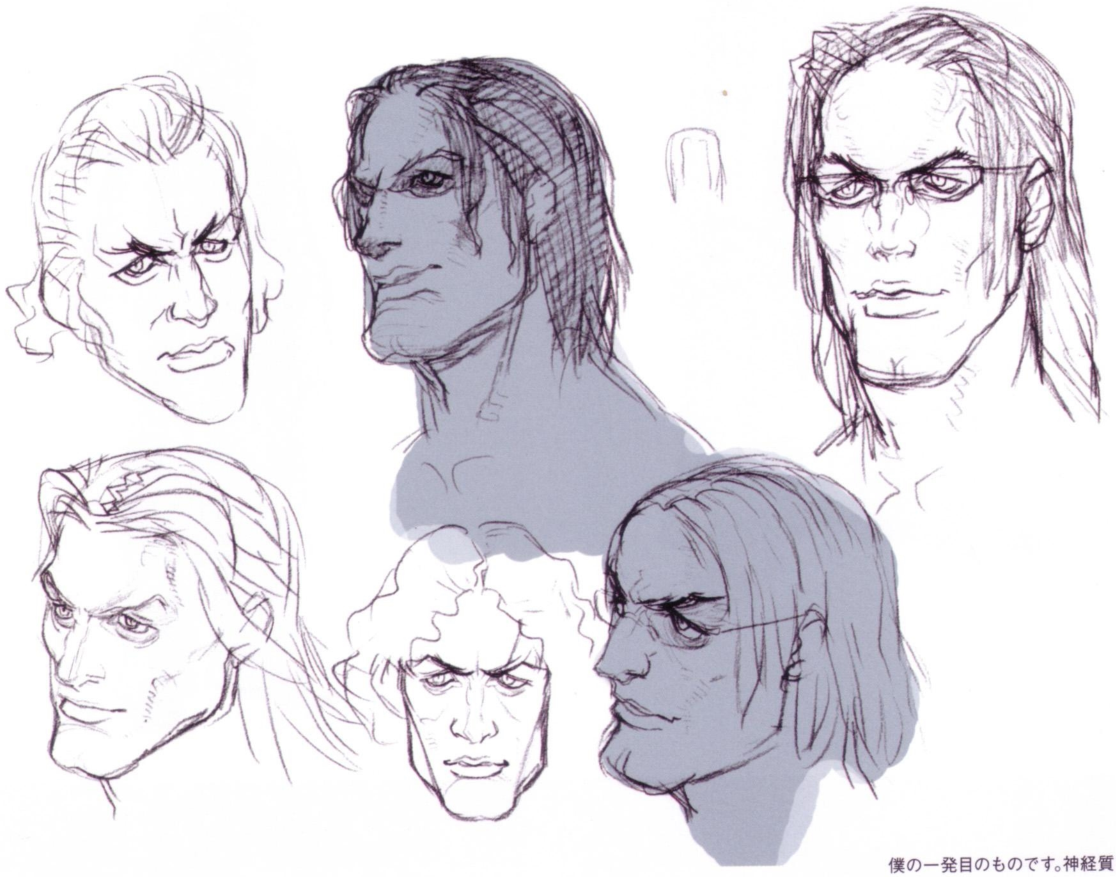
AGNUS
アグナス

魔剣教団の技術局を統括する長。
悪魔に対抗するための技術、兵器の開発を任とし、
教団騎士の扱う機械仕掛けの剣は
アグナスが考案したものである。
研究熱心が過ぎ、教団の行事などに
顔を出す事も少なく、教団内でも
アグナスの存在を知る者は少ない。
興奮すると吃音になる癖がある。

■決定稿







僕の一発目のものです。神経質で、クレ
な部分があって、視線が定まらなくて

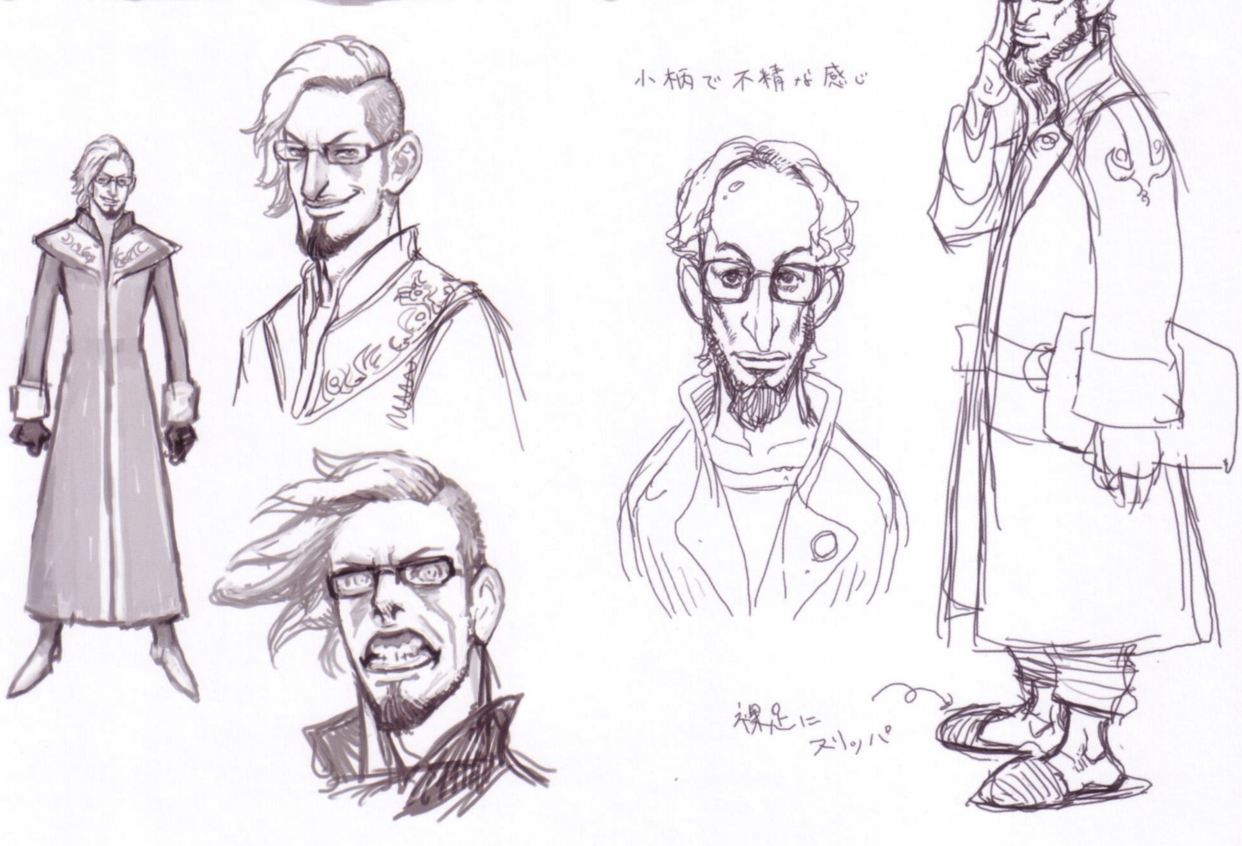






とりあえずバリエーションを出さねば、ということでこのページのものを描きました。気に入っているのは下の裸足にスリッパを履いている全身画ですけど、かなりの人から即、「これはないやろ」と否定されました（笑）。（大野）





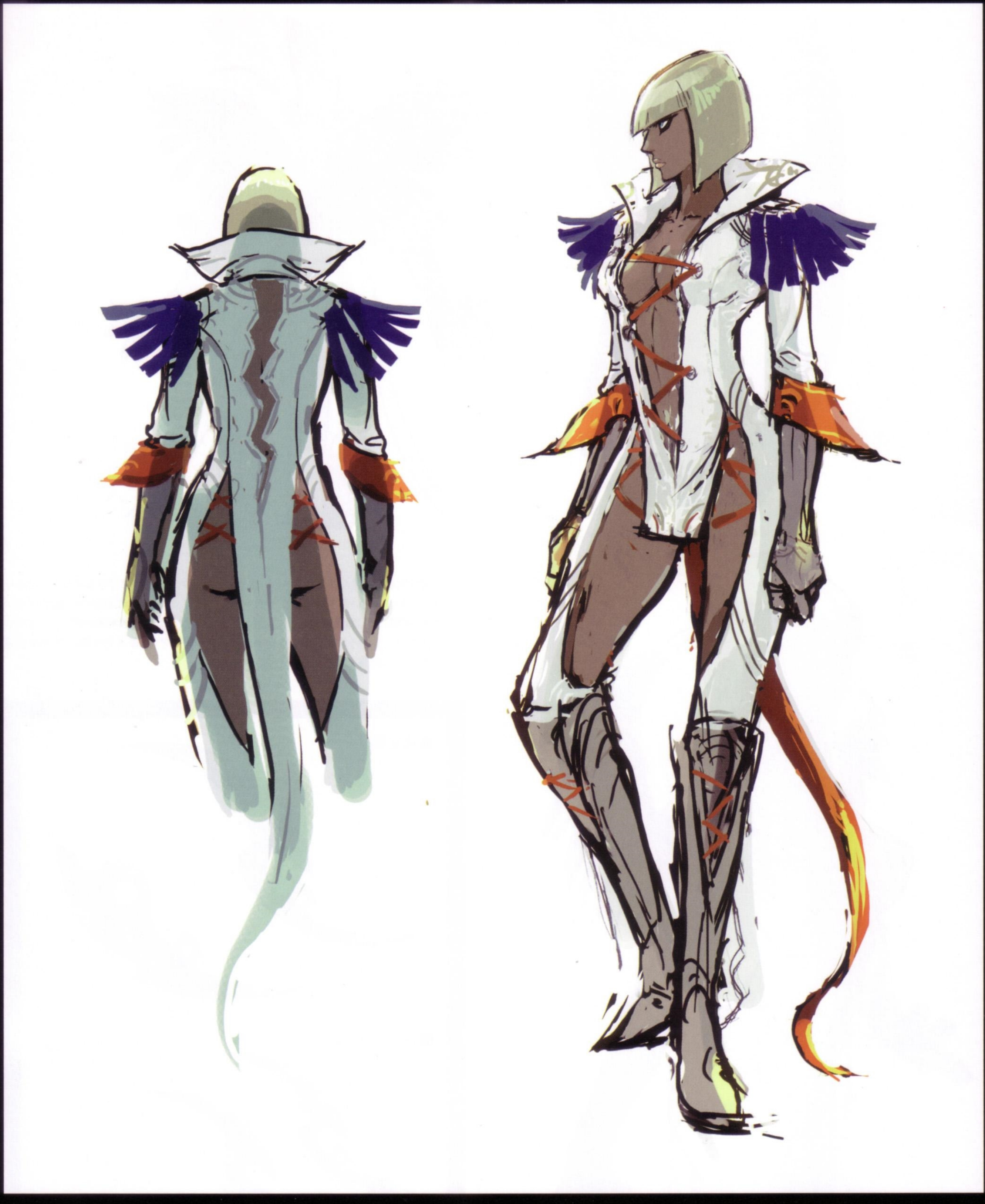
GLORIA

グロリア

魔剣教団の幹部、ただ1 人の女性。
エキゾチックな外観と妖艶さで、
周囲から一目置かれている。
魔剣教団に入信してからわずかな期間で
幹部に登り詰めたという事実に関して、
教団内部でもよからぬ想像をする人間は多い。



■決定稿



■イメージ考察







ほかの教団幹部と並んだときでも、しっかりキャラクター分けができるようにしたかったですね。女性らしい華やかさも出したかったので、この段階では肩部分に羽根が付いています。実際には、羽根のイメージを混ぜた肩章のような形に落ち着きました。(吉川)
ナイフを出そうというのは、動画監督から出たアイデアです。畳んで太股に収納する案もそうですね。(奈良)

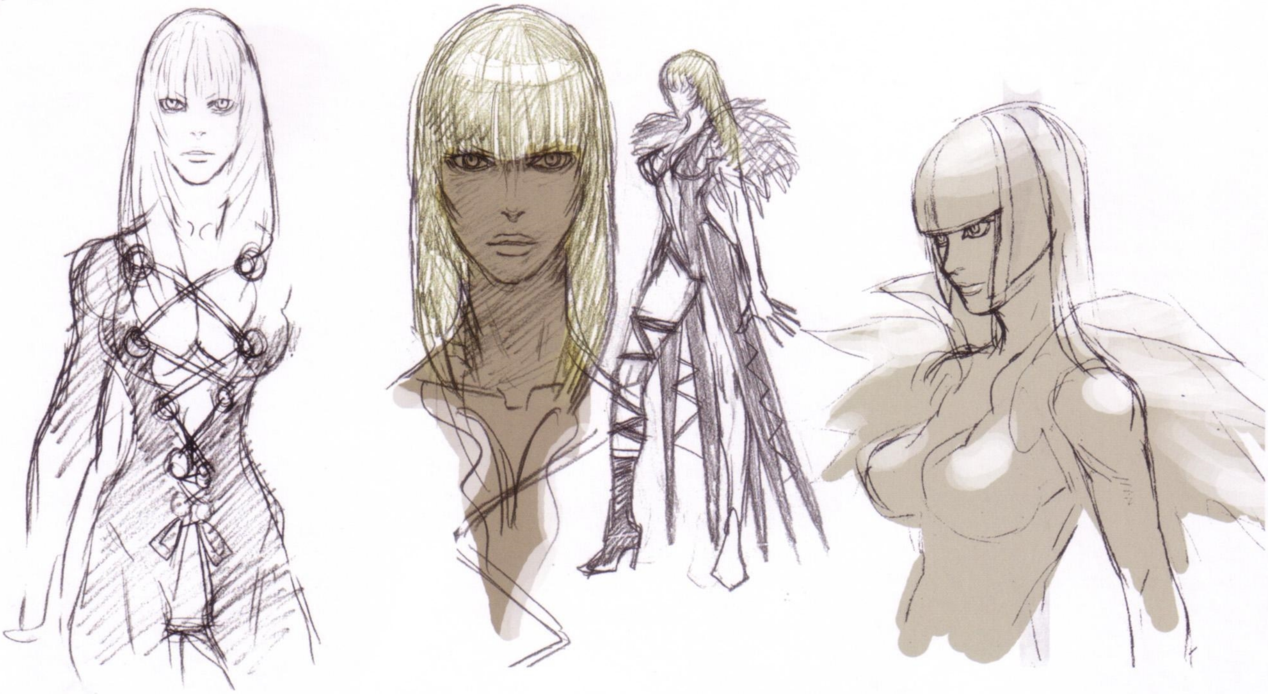
■決定稿



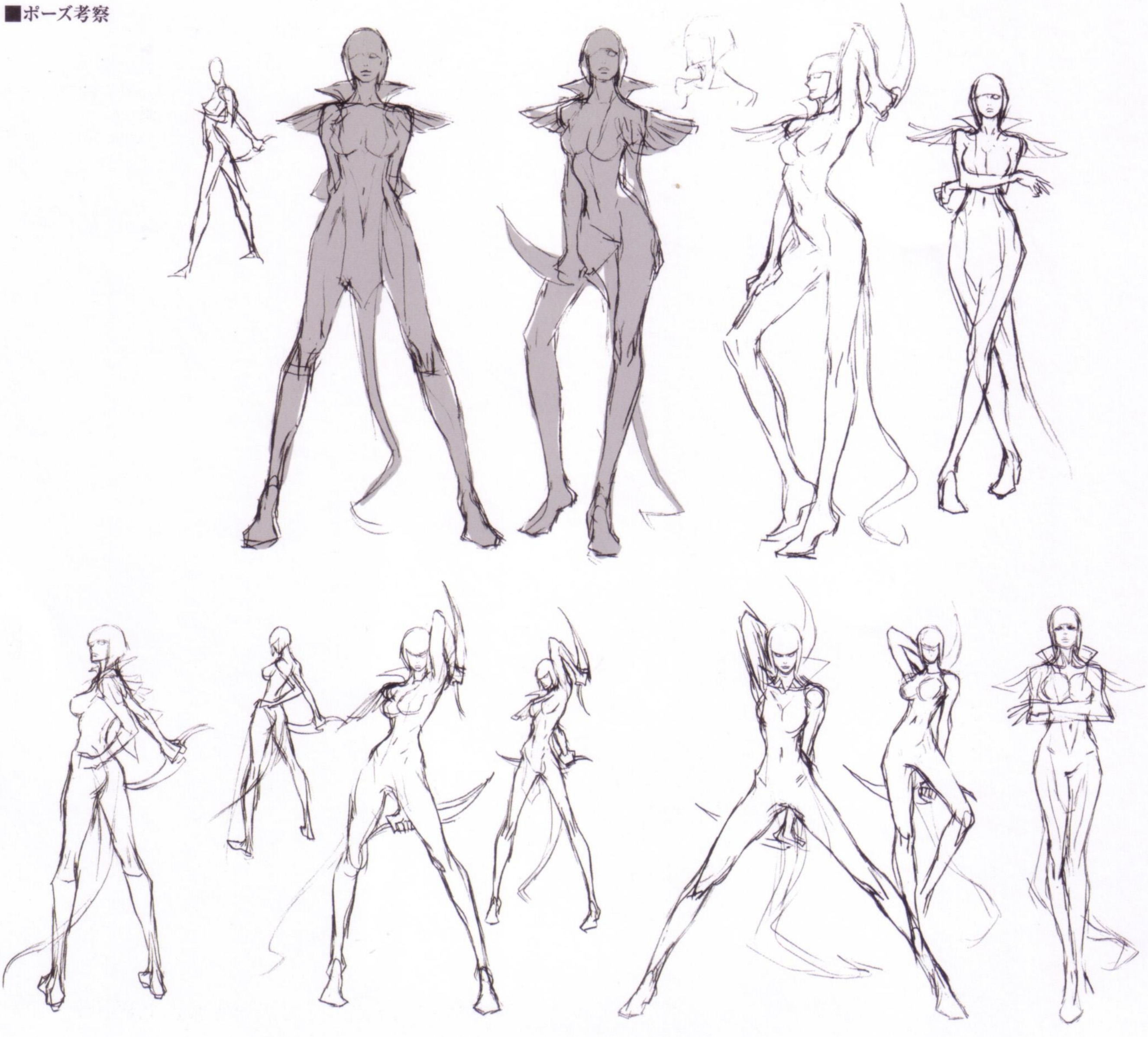
■バリエーション



■初期アイデア



■ポーズ考察



SANCTUS
教皇（サンクトゥス）

魔剣教団の教皇。
民衆から絶対的な信頼を集める指導者であり、
歴代教皇の中でも最も偉大な存在と言われている。
老いてはいるが、かつては教団騎士の長として
在任していた事もあり、また学問においても
他を圧倒する知識を有する。





■決定稿







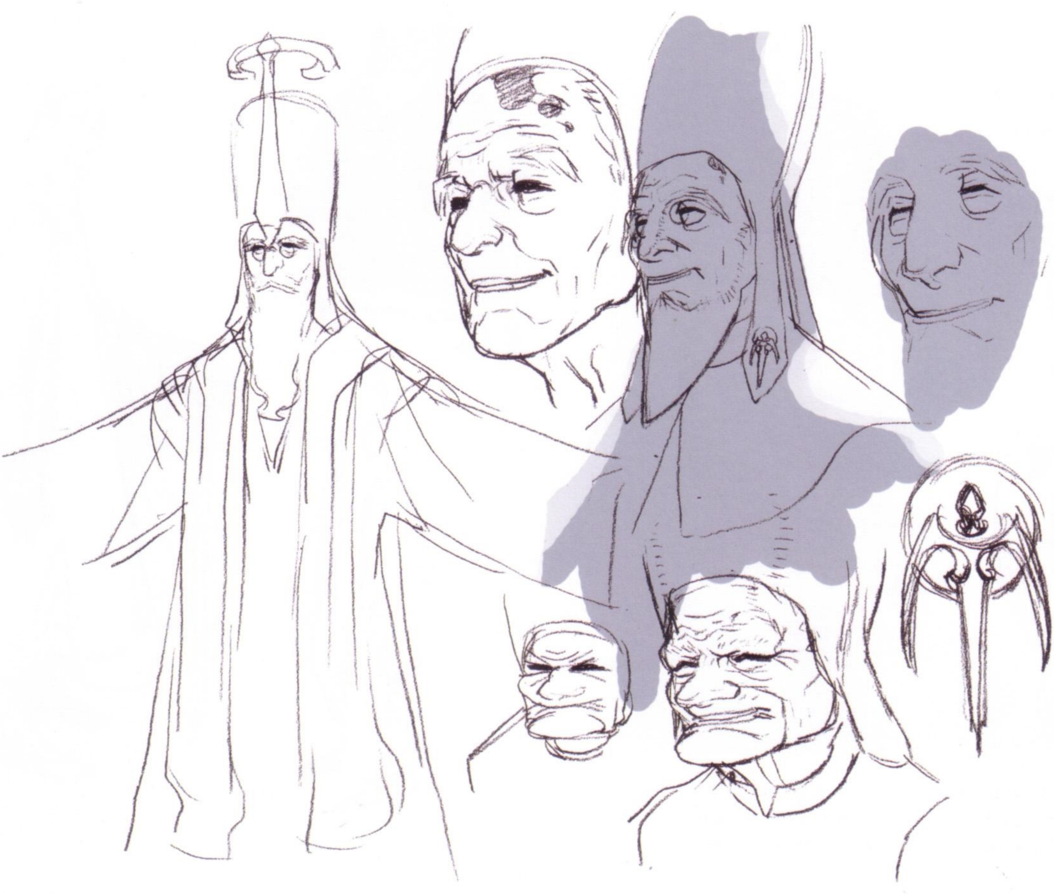
割と早い段階でイメージがまとまっていました。教皇然とした優しそうなお爺さんで、それを象徴として受け取ってもらえるようなデザインにしたいなと思っていました。ゲーム的にはそれがひっくり返るのですが、冒頭で教皇を手に掛けるダンテを「なんて悪い奴なんだ」とプレイヤーに思わせるイメージになるように意識しています。(吉川)

期アイデア





最初からイメージがブレなかったので、下の初期案からあまり変わっていません
は天使を象徴的に扱いたいと思っていたので、『天使』の記号を、悪魔たちに印
る形で取り入れています。教皇の場合は、かぶり物の輪ですね。パッと見ても分
いですが、笑顔もちょっと張り付いた硬い感じです。人形っぽいというか、「よ
と、この人の中身は分からないな」という感じを意識しています。(吉川)



■初期アイデア



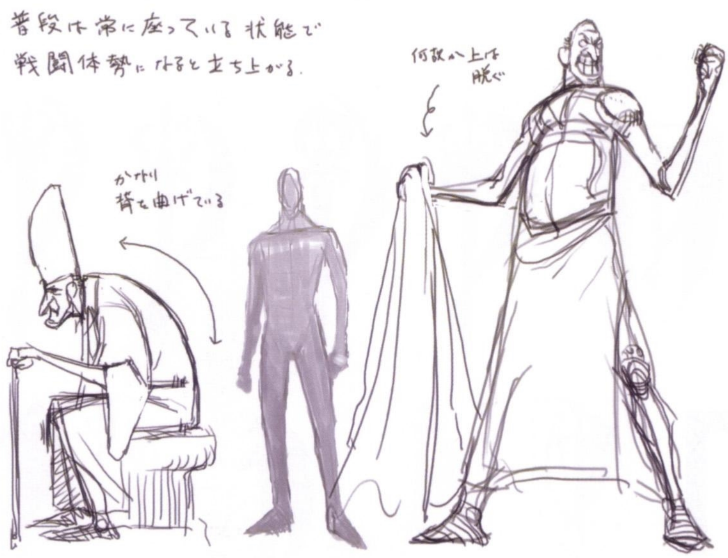






64と65ページは、吉川さんの初期案にバリエーションを加える意図でいろいろ描いたものです。デザイン的には「いろんな球種を投げたけど、変化しすぎてどれもストライクに入らなかった」という感じですね（笑）。（大野）







教皇がラスボスだというのは決まっていたんですけど、ユーザーに最初から分かってはダメですからね。いい人そうな顔で、普段は座っていて小さく見えるけど、立ったらすごいぞ！っていうのがこのページのデザインです。これだと最初にダンテに撃たれて死ん

HOLY KNIGHT
教団騎士



ネロやクレドのコスチュームのイメージを量産型に落とし込むというものでしたから、あまり苦労はしていないです。前開きのコートは、モデリングの際に不都合のない形に落ち着いています。普通に重なったコートのデザインではなく、ダブルで丈は足元のところで切れています。(吉川)

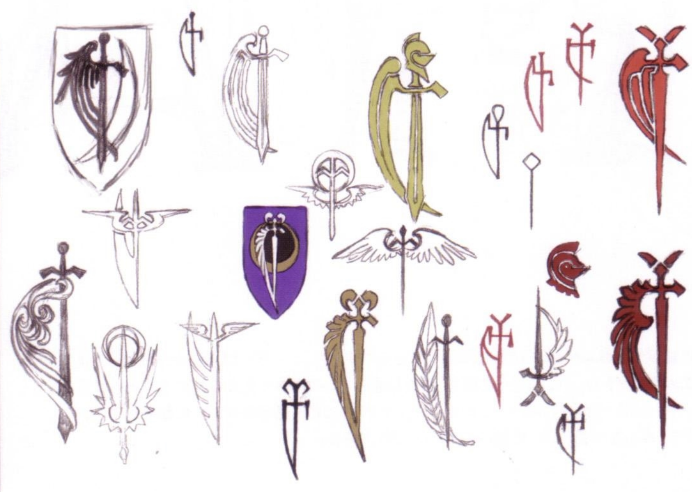


■教団エンブレムデザイン案





シリーズをご存知の方はすぐお分かりでしょうが、モチーフになっているのはスパーダです。そこに今回の教団のシンボリックな天使を絡めて進めた結果、上の赤いマークにたどり着いています。(吉川)



PEOPLE
街の人々



DMC の世界観は「現代だけど、どこにも存在しない世界」なので、その落としどころに苦労しました。教団の信念に基づいて質素に暮らしている人たちなので、大体19 世紀の人々のイメージになっています。(吉川)





DANTE

ダンテ

かつて魔界に赴き、復活を遂げようと
していた魔帝ムンドゥスを再封印した
伝説のデビルハンター。
魔剣教団で神と崇められている
スパーダの実子であり、
人間と悪魔の間に生まれた希少な存在である。
その剣技と銃技を駆使した戦いの様は、
父スパーダを超えているとも言われる。





■決定稿





『1』のダンテがゲームとしてプレーンな印象が強烈だったので、そのイメージを落とし込みたかったんです。次世代機なので繊細な表現も可能になりました。そして僕なりに出した答えが、数字で表す年齢ではなく、知識と肉体の能力が最高のレベルで交わるダンテです。時期はどこだろうと探して、あえて人間の年齢でいうならば30〜40歳ですね。力強さ、余裕、何でもできそうだということ、すべてを盛り込んでいます。無精ひげを生やしたのは、毎日きれいにヒゲを剃るダンテは嫌だなあと思って（笑）。（吉川）

■コスチュームバリエーション



■パーツバリエーション





ハーネスはリベリオンを背負うためのギミックです。コートの動きを制限する可能性があったので、実現しなかったです。ごついコートを着ながら腕まくりというのは、『1』のシルエットのイメージやモーションを付ける上での都合を加味しています。(吉川)



■表情アイデア







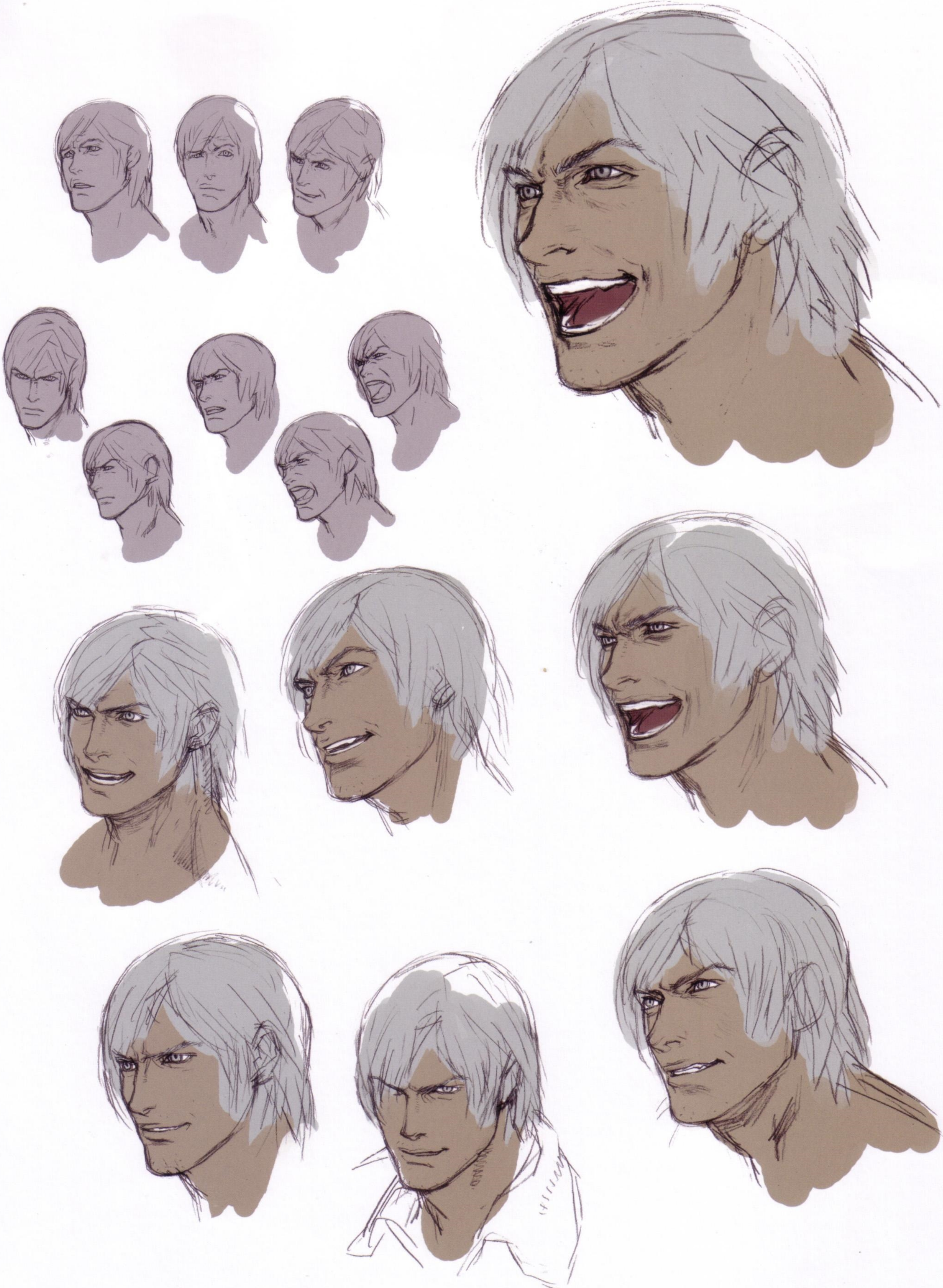








人間ではないという部分をどう出していくか、のイメージラフです。特に上のクローズアップの

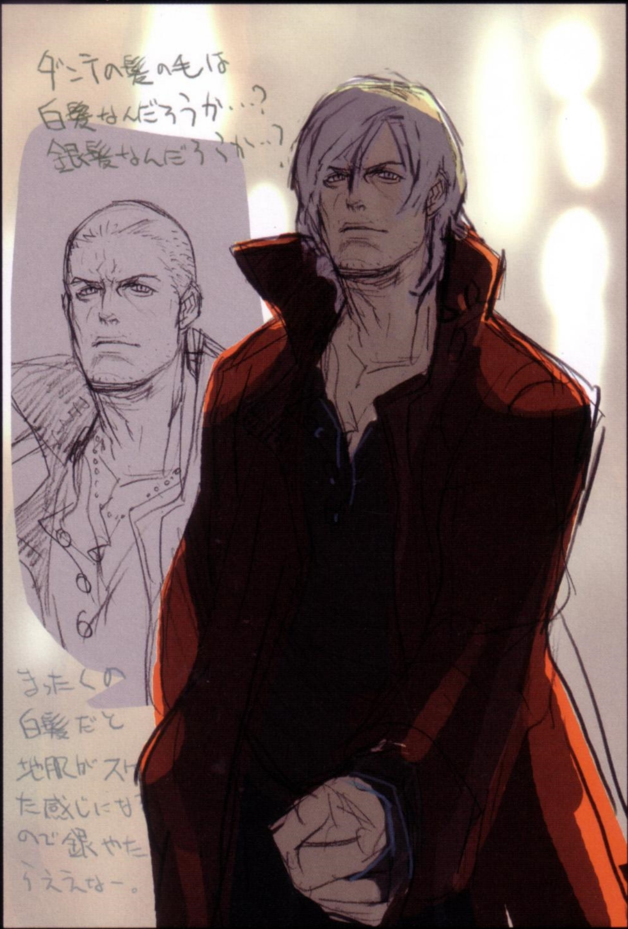


顔のイメージを3D に落とし込む作業が並行していたころのデザインです。よりイメー



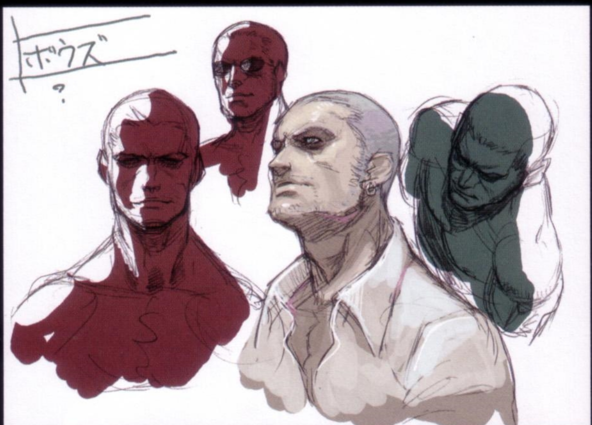


■髪型アイデア





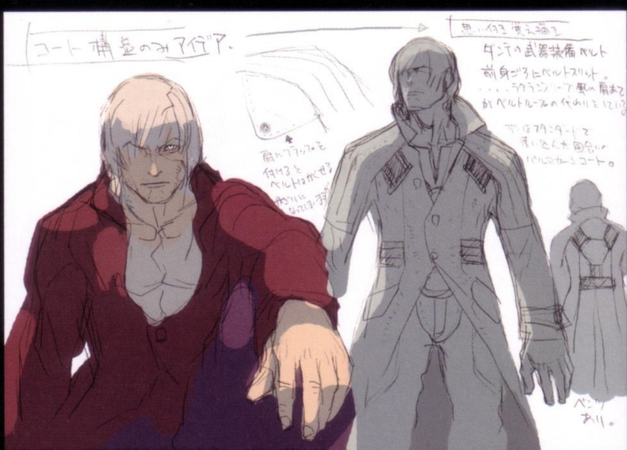




僕が思っていたイメージはこのあたりで既に描いていたので、共通認識は早かったですね。坊主はやんちゃの証でもありますし、坊主を次世代機で表現したらどうなるのかという楽しみもあったかもしれないですね。（吉川）
これを見て、みんな「ダンテは心配ないな」と安心しました。坊主頭が新鮮で、みんな魅かれましたね。（奈良）









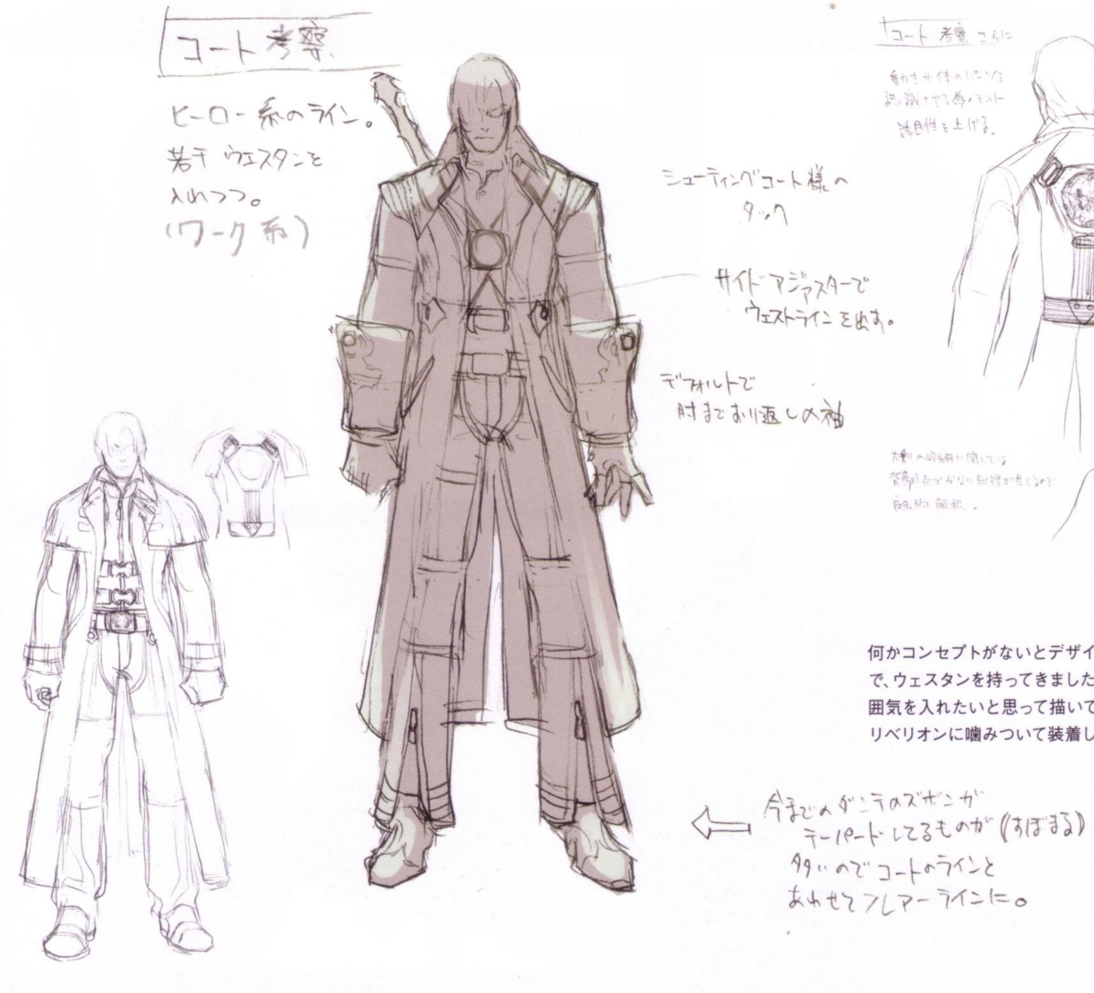


ワーク系の機能的なコスチュームのディテールを考えて描いたものです。初期のころですね。ハーネスが出てリベリオンを装着できる形になっていたり、ダブルジップになっていたりします。実際にはいつも通り、魔法でくっついているんですが（笑）。（吉川）

■コートアイデア









何かコンセプトがないとデザインの方向性が見えにくくなるので、ウェスタンを持ってきました。今回のダンテに余裕のある雰囲気を入れたいと思って描いています。ハーネスのギミックは、リベリオンに噛みついて装着しているイメージでした。(吉川)

■ポーズ考察



Rebellion
リベリオン

ダンテ自身の魔力を体現している
大振りな魔剣。
父スパーダの形見でもある。



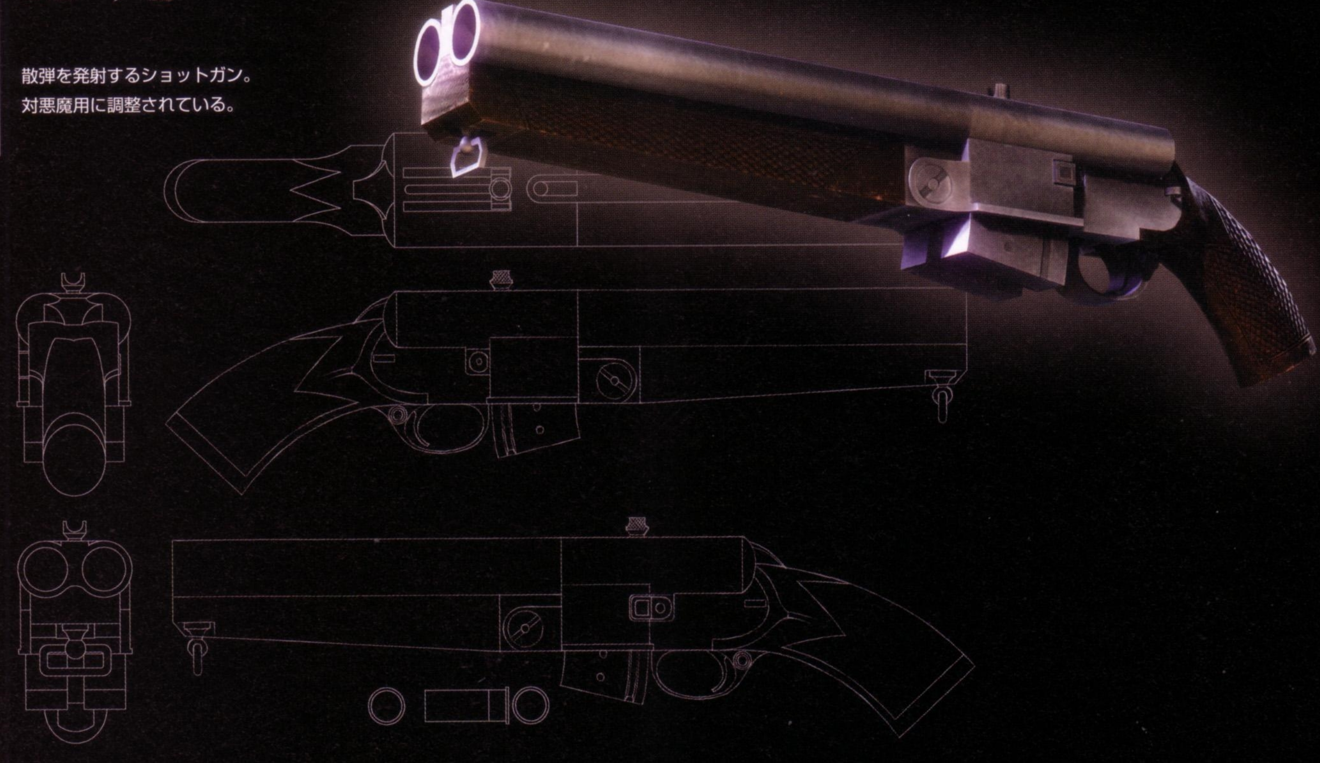
Ebony & Ivory
エボニー&アイボリー

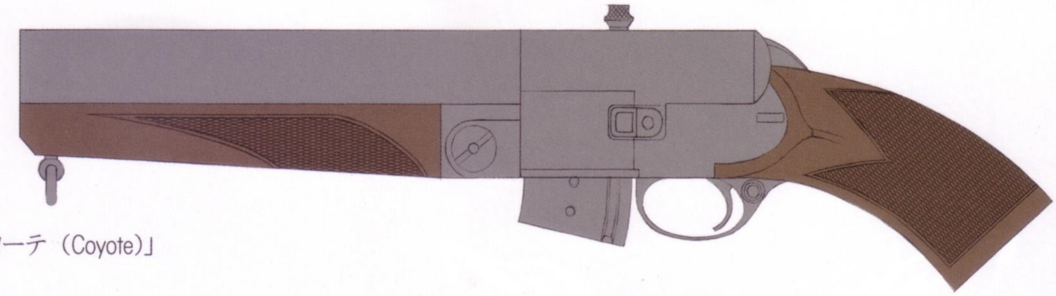
ダンテが自作した2丁拳銃。
素早い射撃が可能である。



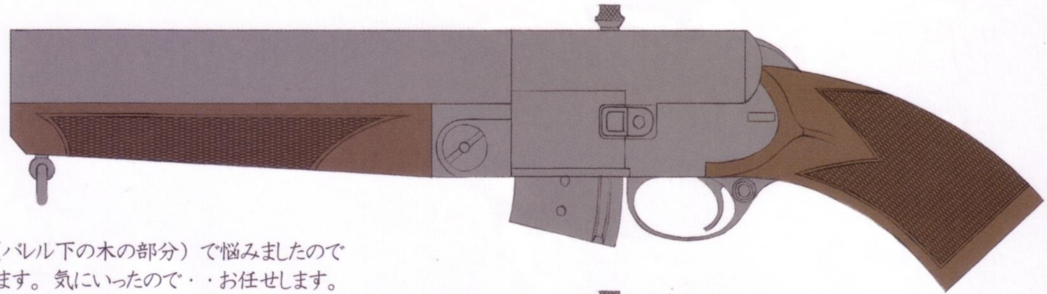
Coyote-A
コヨーテ·A

散弾を発射するショットガン。
対悪魔用に調整されている。

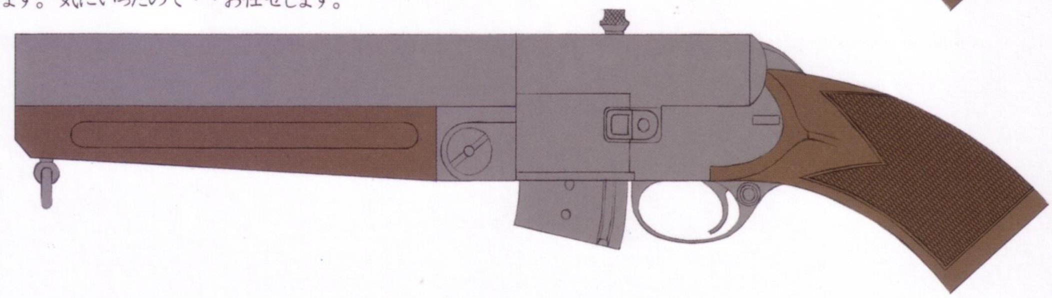


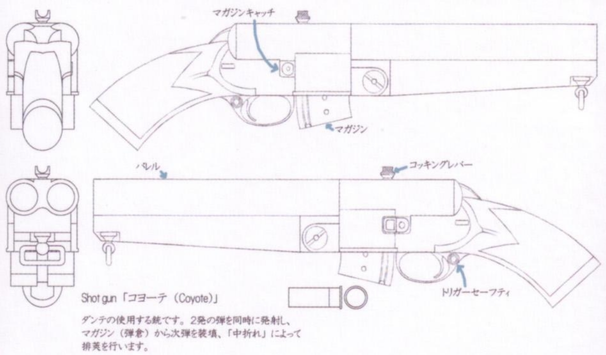


Shot gun「コヨーテ（Coyote)」



フォアグリップ（バレル下の木の部分）で悩みましたので
3案載せておきます。気にいったので・・お任せします。





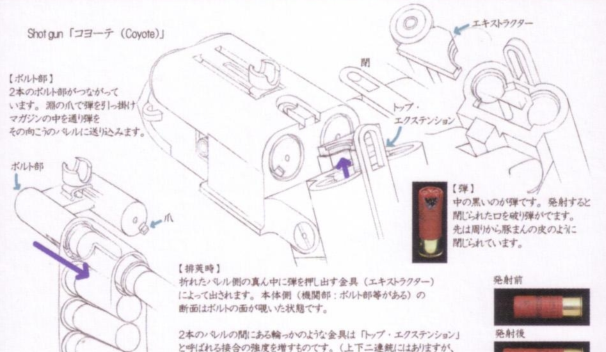
Shot gun「コヨーテ（Coyote)」

ダンテの使用する銃です。2発の弾を同時に発射し、
マガジン（弾倉）から次弾を装填、「中折れ」によって
排莢を行います。

ショットガン（散弾銃）はバレルの先の方を細くし、ある程度の射程距離から散弾が広がるよう「チョーク」と呼ばれる
形状をしていますが、この銃はバレルが真っすぐです。「3」のとき、ゲーム中のショットガンがかなり短い距離で散弾が
広がっていたので、この方が説得力があるかと思い、こうしました。

Shot gun「コヨーテ（Coyote)」

【ボルト部】
2本のボルト部がつながって
います。溝の爪で弾を引っ掛け
マガジンの中を通り弾を
その向こうのバレルに送り込みます。



【弾】
中の黒いのが弾です。発射すると
閉じられた口を破り弾がでます。
先は周りから豚まんの皮のように
閉じられています。

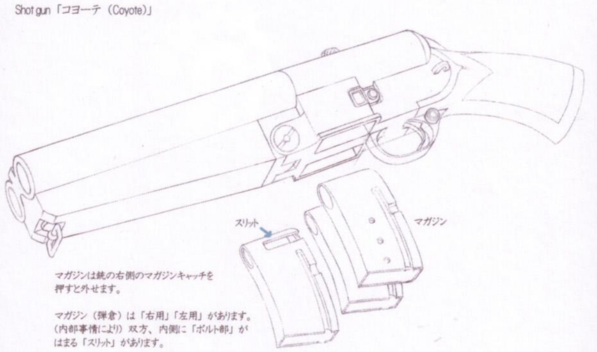
【排莢時】
折れたバレル側の真ん中に弾を押し出す金具（エキストラクター）
によって出されます。本体側（機関部：ボルト部等がある）の
断面はボルトの面が覗いた状態です。

2本のバレルの間にある輪っかのような金具は「トップ・エクステンション」
と呼ばれる接合の強度を増すものです。（上下二連銃にはありますが、
横二連では見当たりませんでした・・）このような金具は高級なものにしか
つけられないらしく、高い銃を乱暴に扱ってるというシチュエーションは
ダンテ的にカッコいいと思い、つけました。



※ゲーム中排莢される
のはこちらです。（↑）

Shot gun「コヨーテ（Coyote)」

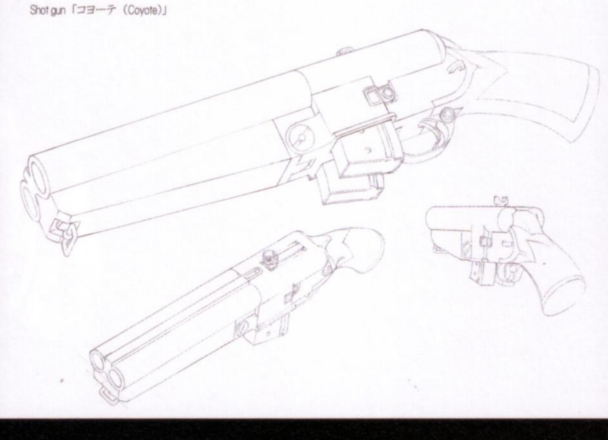


マガジンは銃の右側のマガジンキャッチを
押すと外せます。

マガジン（弾倉）は「右用」「左用」があります。
（内部事情により）双方、内側に「ボルト部」が
はまる「スリット」があります。

ですが「マガジン交換」はゲーム中、ないと思われますが
念のため描いておきます。

Shot gun「コヨーテ（Coyote)」



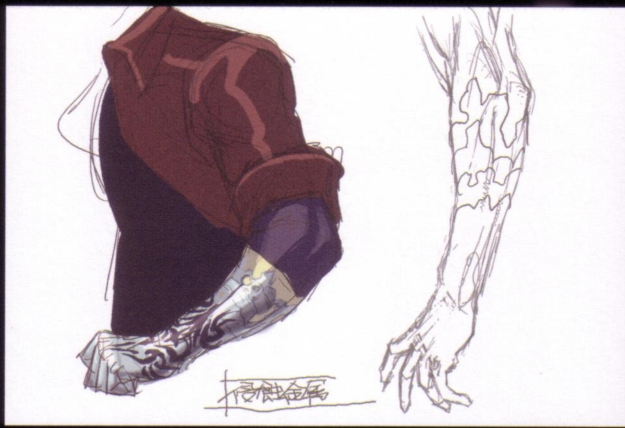
Gilgamesh
ギルガメス

生物と同化し、その体の一部を鋼と化す魔界の金属。
強力な衝撃を生み出す力を持つ。





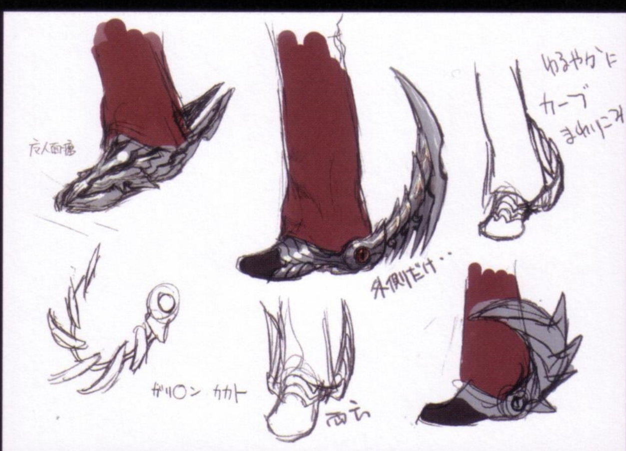




格闘するときのシルエットをキレイに出したかったのと、体にフィットさせることで装着している質感を出したかったですね。呪術的なイメージを出すために、トライバルなデザインがモチーフになっています。(吉川)
背中はガラ空きだったので、パーツを付けました。ダンテの格闘攻撃にはためがあるので、反応が見えるものを意図しています。ウェスタン風ブーツや腕のパ●ルバンカーは、吉川さんがうまく入れ込んでくれました。マスクは、僕がやってみたかったんです。(奈良)







Lucifer
ルシフェル

爆発する剣を無限に生み出す事が可能な魔界の装置。
生み出した剣は空中に固定できる。









レイピアのような細い剣をたくさん出せるように、羽をイメージしていました。僕は悪魔に対して虫のイメージを持っているんです。レイピアを刺すという『針』と関連して、蜂のイメージです。(吉川)

無限に増え続けるサーベルを、マタドールのようにステップを踏んで回り込みながら刺していく、というイメージでした。どこからでもサーベルを抜けるようにしてほしかったので、腕の先に鞘が付きました。ダンテのデザインコンセプトであるドクロも入っていますし、いろいろと細かい要素を詰め込んでいます。(奈良)





Pandora
パンドラ

666もの形態に変化するという魔界の兵器。
無数の悪魔を一瞬で殲滅できる。

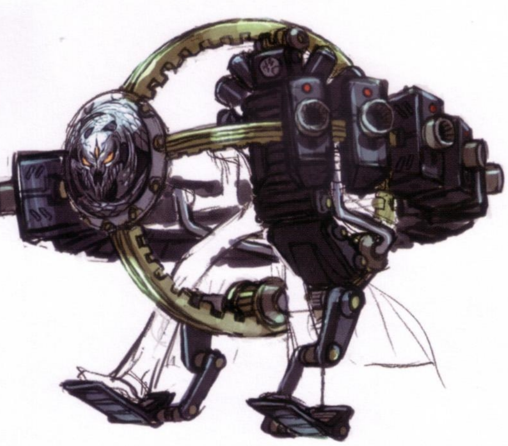


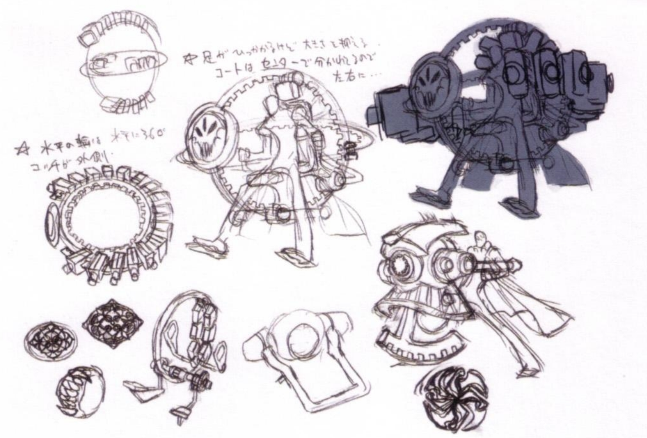




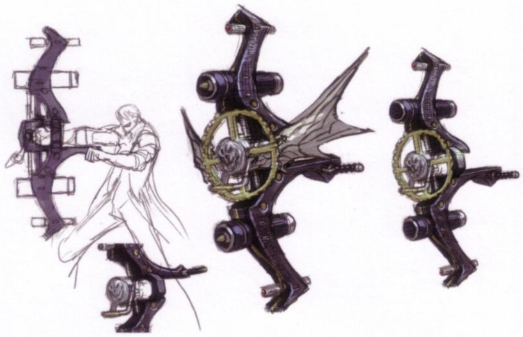
パンドラは、奈良君からアイデアやイメージをもらい、それを僕が形にしていきました。使う者の過去の記憶や経験、知識を反映するという設定です。(吉川)
1個だけど、いろんな攻撃バリエーションを持つ武器にしたい、というのが発端です。アタッシェケースをダンテが持ったら格好いいかな、それを変形させようかと。気付いたら、スゴイことになっていました(笑)。(奈良)

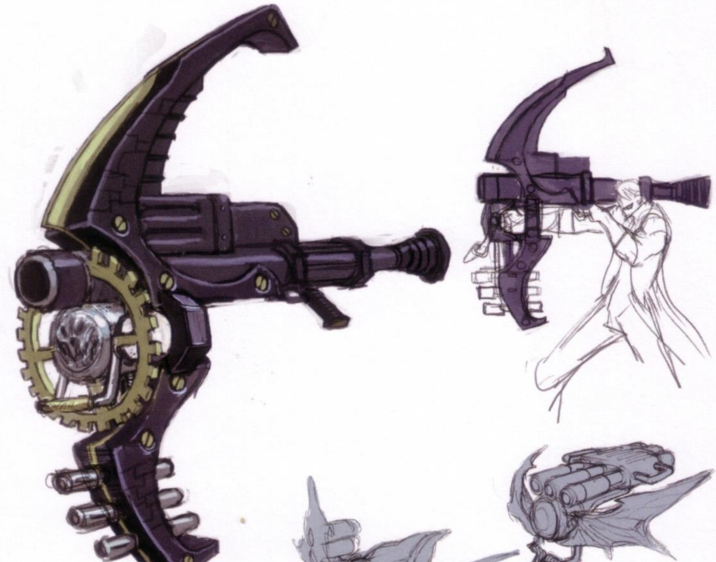


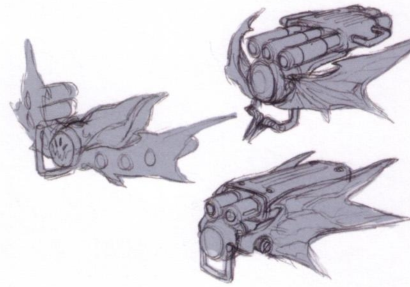


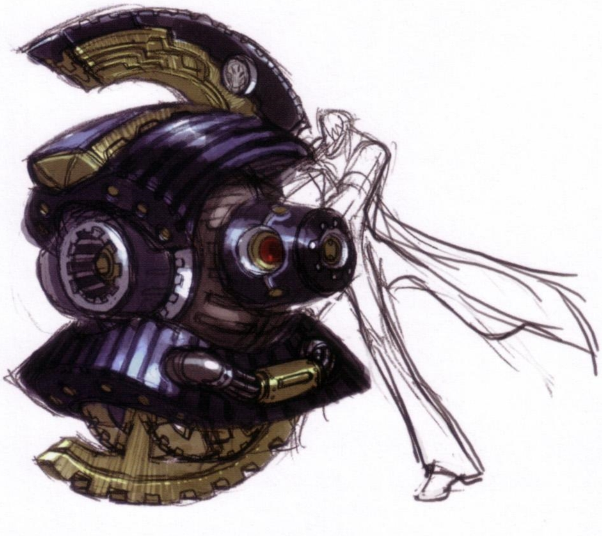


時期的に大きな物を作るのは厳しかったので、シンプルな形にしています。四角からジャラジャラっと広がるイメージですね。実際には全部の砲台からは弾が出ていないので、それだけが心残りです。(奈良)



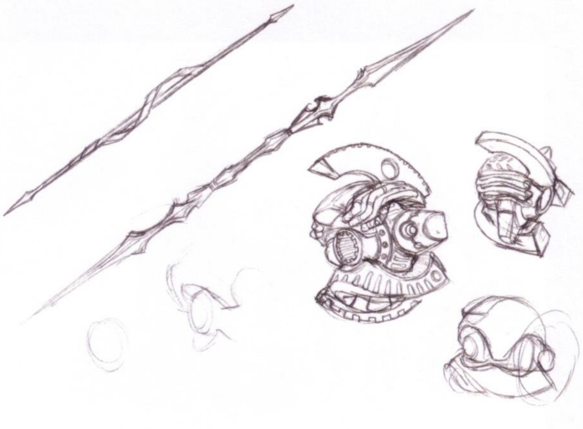


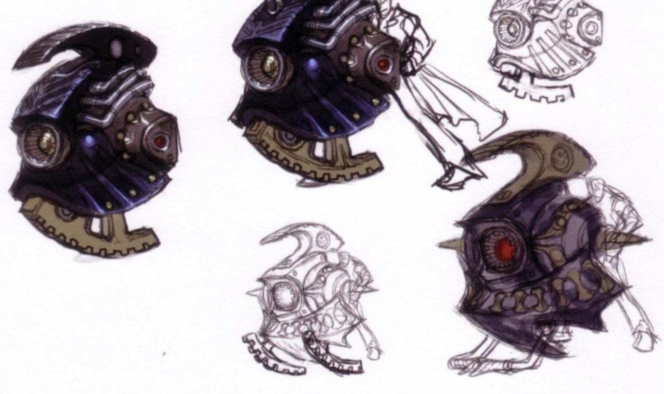


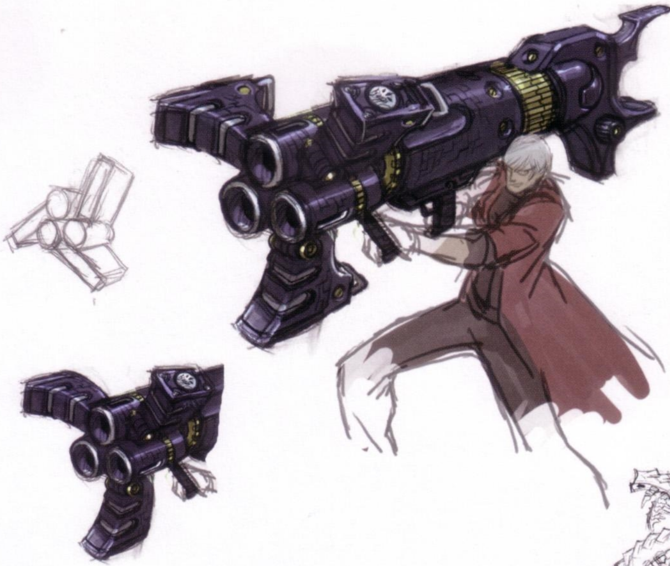


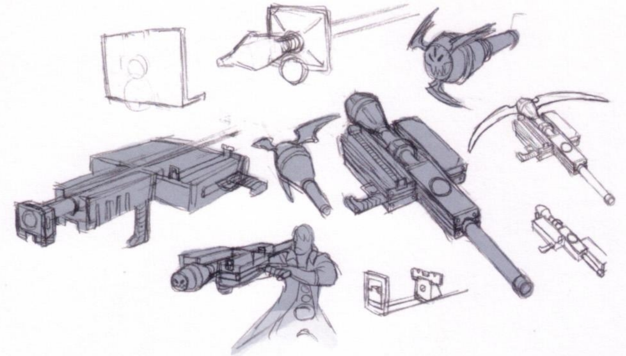


『3』で倒した、片目で一角のベオウルフの記憶が反映されたデザインです。持ち主の意識に入り込むという設定で、生き物のようなイメージを取り込んでいます。カバンのときもそうですし、ボウガン、レーザー、ランチャー、ブーメランにもそれが反映されています。(奈良)

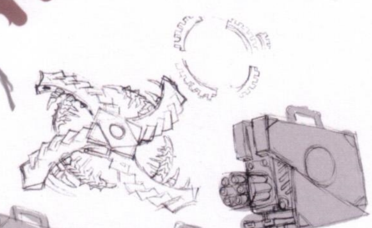


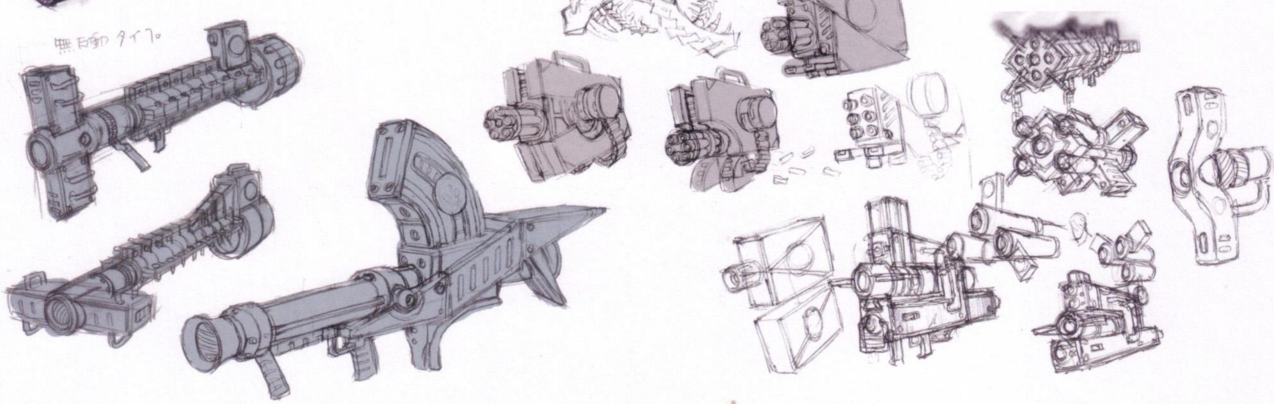


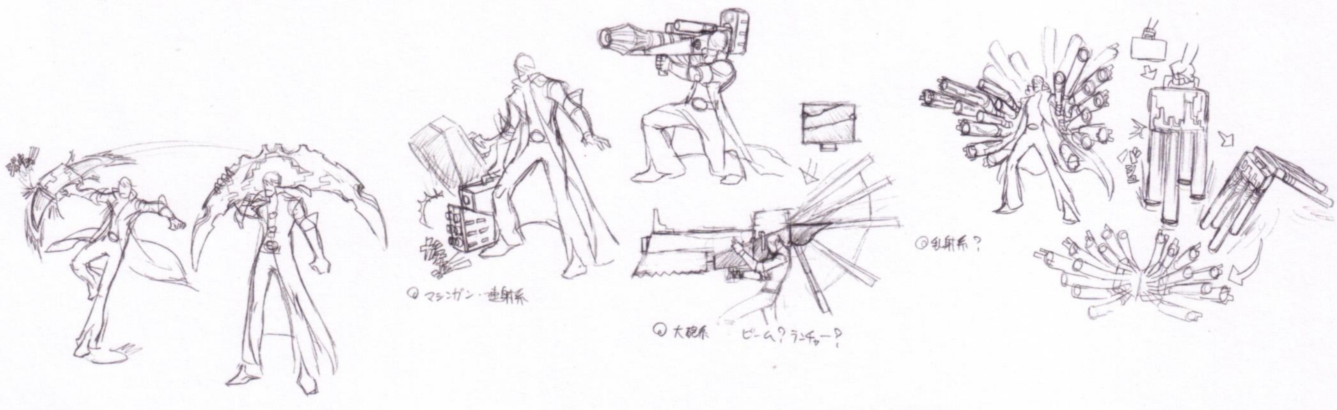


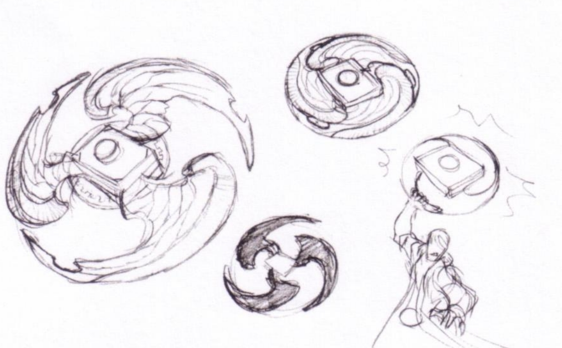


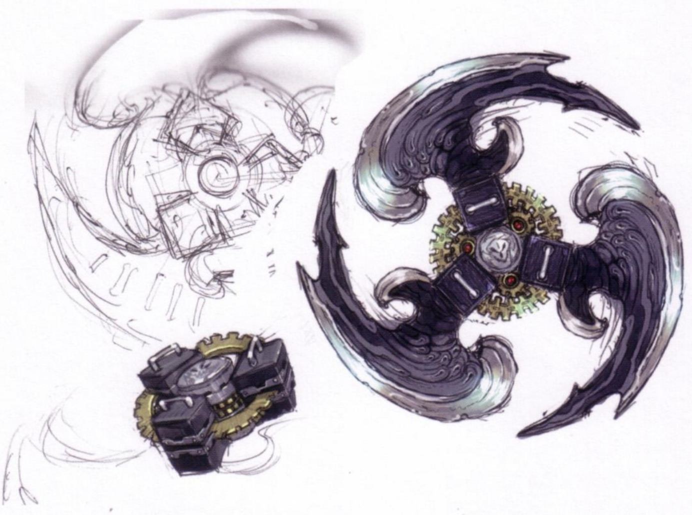
最初は変形ギミックをちゃんと考えていたんですけど、途中から無理だということになりました。このあたりまでは、カバンからの変形を考えていたんです。モデリング担当の苦労がうかがえますね。(奈良)











ある日パッと思い浮かんだんです。いろいろな構えとシルエットで明らかに違う物にしようと。アイデアを描いて、吉川さんにまとめてもらいました。ダンテがどういう構えをしてもスムーズにつなげるとい

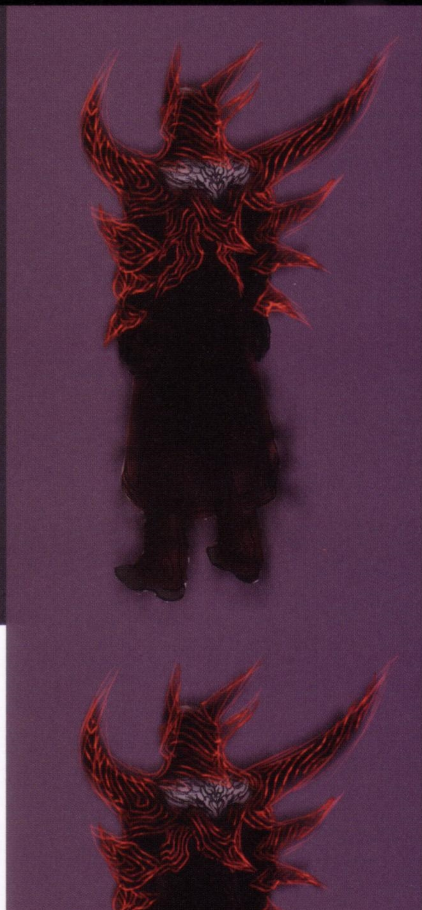


Dreadnaught

ドレッドノート

蓄積したロイヤルゲージを使用して、気の鎧を生み出す奥義。
鎧は敵からのあらゆる攻撃を防ぐ事ができる。
蓄積したロイヤルゲージによって、持続時間が変化する。







「瞬間的に無敵になる」というキーワードを頂いていたので、そこからイメージしています。魔人ではなく、あふれ出る魔界のパワーを身にまとって無敵になるイメージです。もしかしたらダンテとしても無理をしているのではないか、普段は使うべきではない危険な力を使っているのではないか、と想像しながらデ

Yamato
閻魔刀

ダンテの兄が使用していた日本刀。
地獄門起動の鍵であると同時に地獄門破壊のための刀でもある。



DANTE in Devil Trigger

魔人ダンテ

もはや父スパーダと同等以上の力を持つであろう
ダンテが、己の力を解放した姿。
攻撃力、防御力の大幅な上昇の他、一部の技の性質が変化し、
戦闘を有利に展開できる。



■決定稿













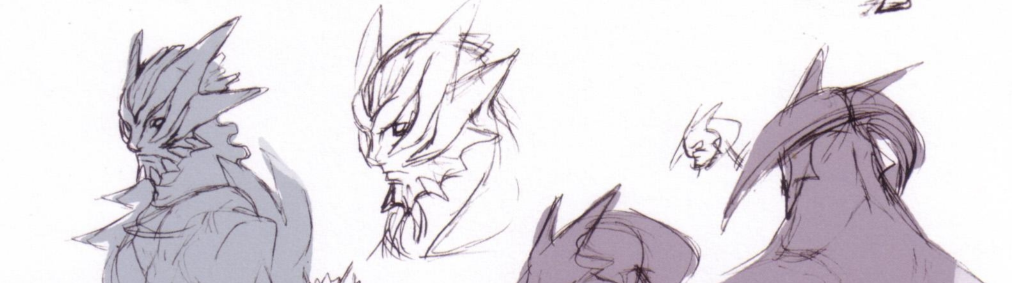




しっかりとシルエットや記号を出したい、各パーツのデザインに意味を持たせたい、というコンセプトはネロと共通しています。ダンテの場合、ネロの魔人よりはコントロールの利いた、完成度の高いものを意識しています。光が胸部に集まっているのも、パワーが体の中心から今にも外にあふれ出そうなイメージからです。(吉川)

■イメージ考察



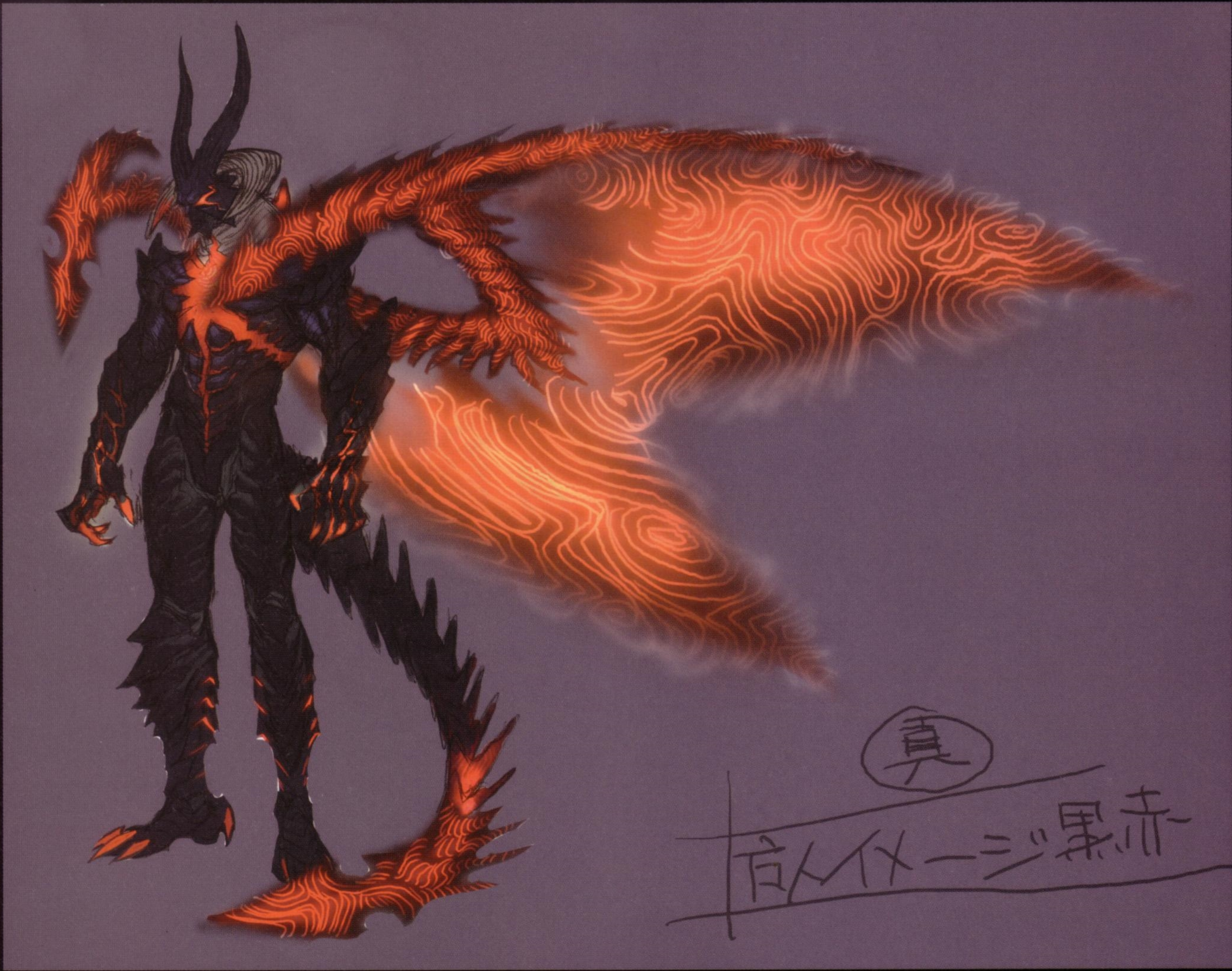


実際には使われませんでしたが、羽のようなものが広がるギミックも考えていました。鳥やコウモリではなく、体にフィットする昆虫のような羽の畳み方ですね。(吉川)

■ポーズ考察



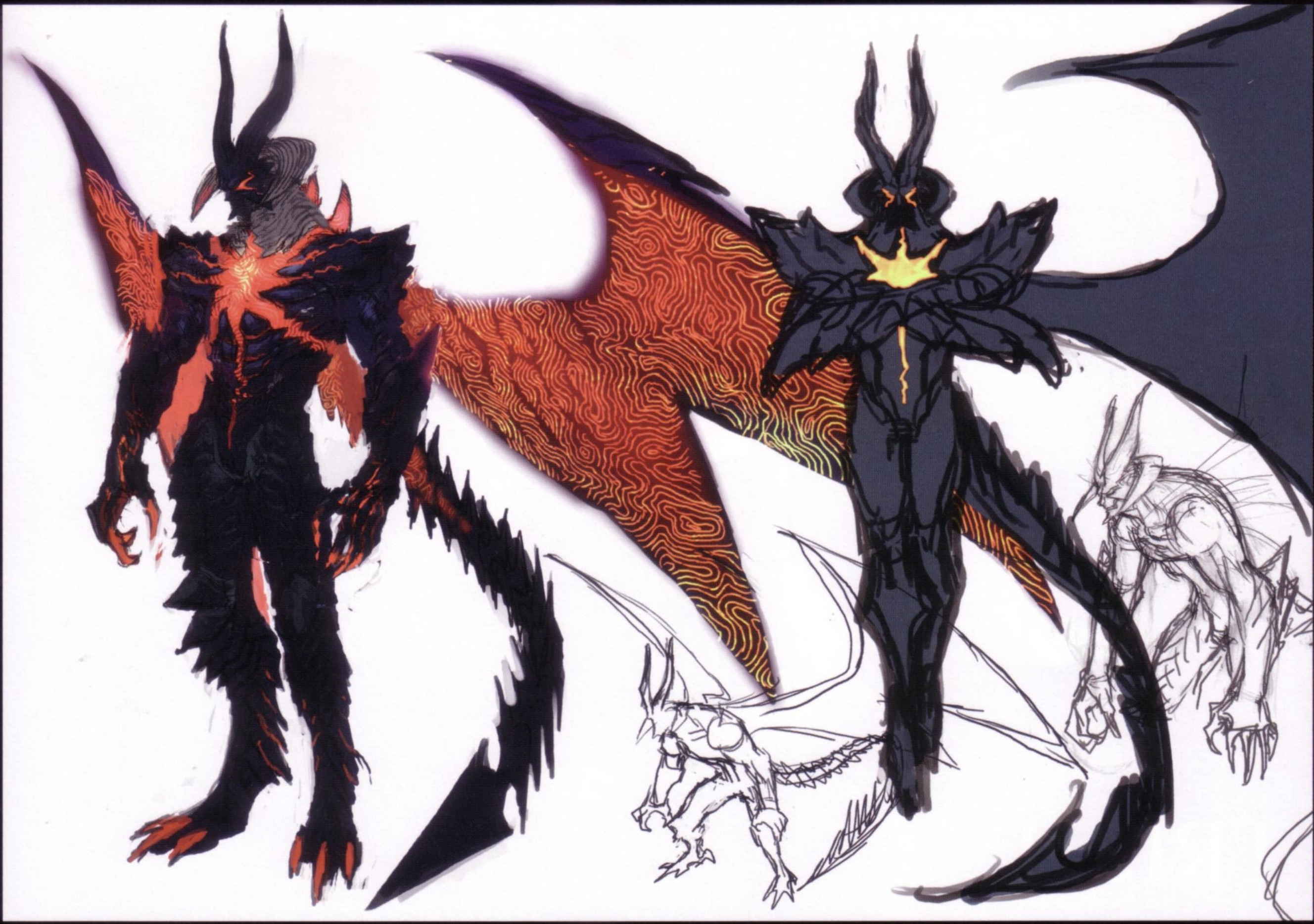
■真魔人アイデア







「真魔人」は、実際にはゲームに登場しなかった魔人化案です。コントロールを失いそうな、危うい状態のイメージです。通常の魔人は、現世で魔人の力を最大限に発揮するために効率を高めた形ですが、真魔人は悪魔のすべてのパワーを解放しそうな、むしろ暴走しそうな状態というコンセプトです。DMCのイメージを残しつつ、より純粋に悪魔のイメージを集約しています。胸の光にリベリオンを差し込む設定も考えていました。尻尾は差し込まれたリベリオンが変形したものです。(吉川)



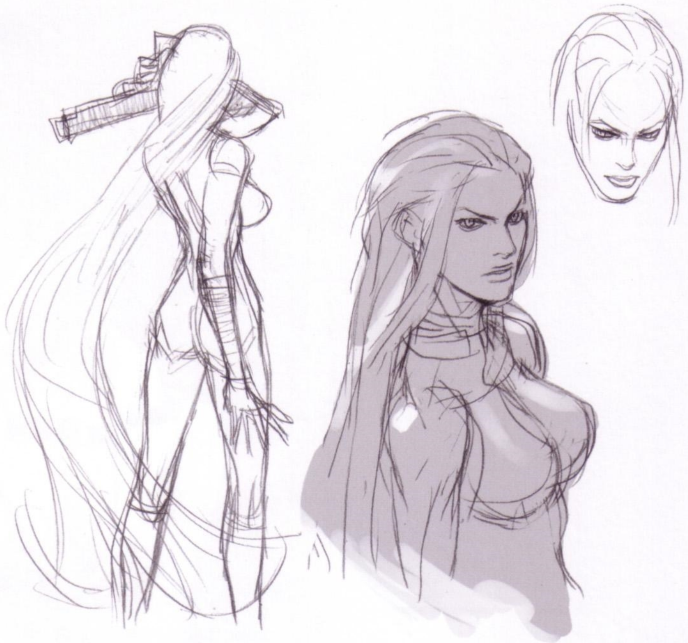



TRISH
トリッシュ

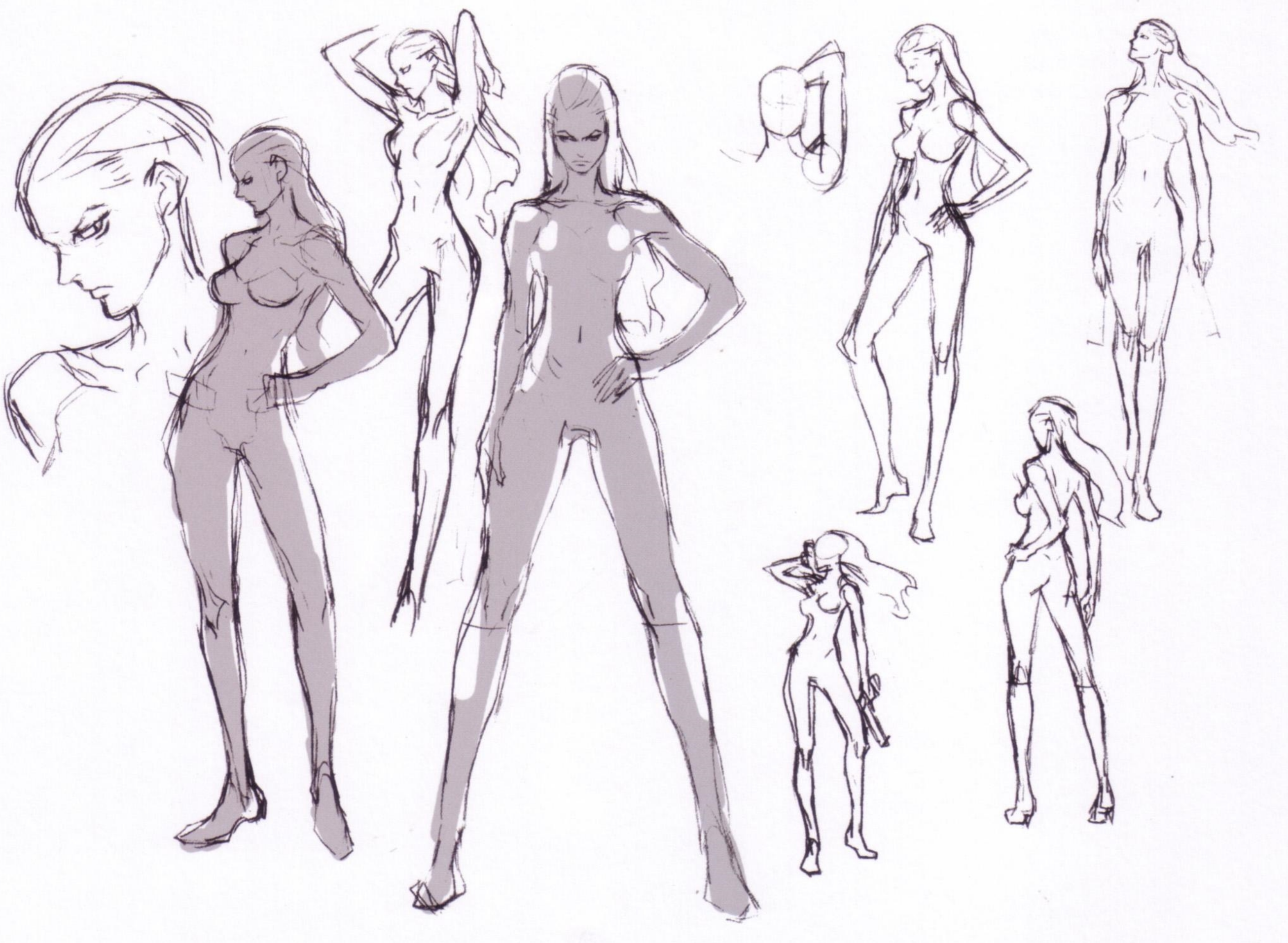
ダンテの母親に酷似した悪魔。
かつては魔帝の部下として
ダンテを陥れるために暗躍していたが、
彼に命を救われた事で改心し、
以降彼の相棒となった。
気まぐれな性格で、
ダンテの元を離れていた時期もあるが、
現在は再び彼の相棒として活動している。

■イメージ考察





コンセプトは『1』から変わっていないです。自分のモチベーションを上げていきたいなという思いもあったので、ヒロインが持つ格好良さ・美しさ・可愛らしさは、表情・顔つき・骨格などに入れています。人間ではないので、おそらく年月がたっても外見は変わらないだろうなと考えていました。(吉川)
既にみんなのイメージがありましたし、それをあえて変える必要は無いと思いました。(奈良)



LADY
レディ

悪魔を狩る事を生業とする人間の女性。
過去の事件でダンテと遭遇し、紆余曲折を経て、
ダンテとは友人のような関係となった。
自分では手に負えぬ仕事や面倒な
仕事があるとダンテに押し付けて、
莫大な仲介料を請求したりする。

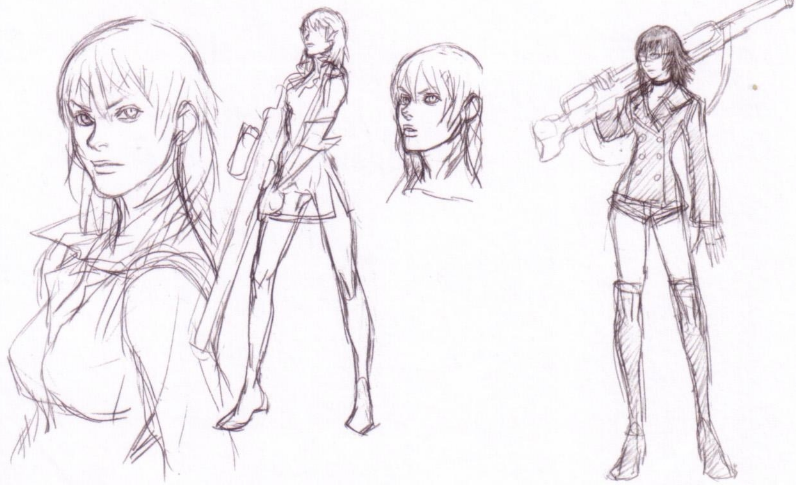


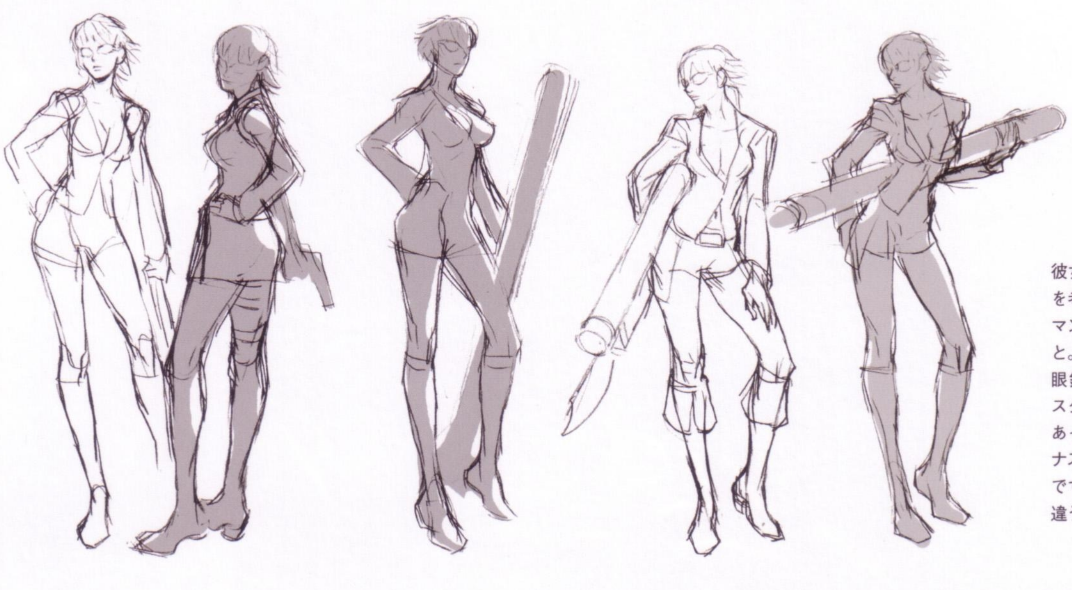


■決定稿



■イメージ考察





彼女は人間なので、相応に時間の経過を考慮しています。できるビジネスウーマンの部分も少し入れられたらいいなと。サングラスに関しては、女の子に眼鏡をかけさせたかったのとともに、スタイリッシュさを表現させる狙いもあったので、かけてもらいました。アグナスの眼鏡では野望達成とは言えないですしね（笑）。設定として、両目の色が違うことを隠す意味もあります。（吉川）



Devil
悪魔







SCARECROW
スケアクロウ（腕）

魔界で生まれた甲虫の一種が群れをなし布袋に入り込んだもの。知能は低いが、あたかも一つの生命体のように布袋を操る。腕の刃物は、かつて、処刑場で使われていたもの。



■決定稿





大きな刃物が付くので、接合パーツのデザインの気持ちよさという点には気を付けました。地面に触れずに揺れているというコンセプトがあったので、刃物のラインが全体のシルエットにうまく絡むようにデザインしています。デザイン的な合理性も求めながら、刃を大きく見せて、振れる幅の範囲もきっちり出すことを意識しています。（吉川）

スケアクロウ（脚）

魔界で生まれた甲虫の一種が群れをなし布袋に入り込んだもの。知能は低いが、あたかも一つの生命体のように布袋を操る。脚に取り付けられた刃でアクロバチックな攻撃を繰り出してくる。



■決定稿

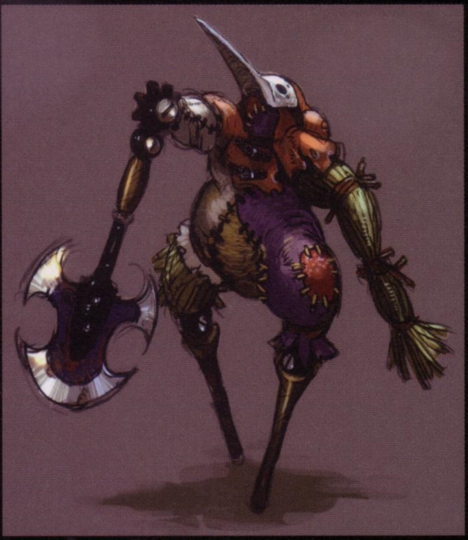


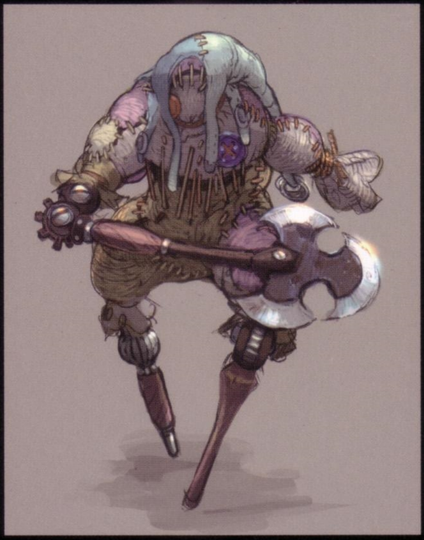




サーカスのイメージがありますが、それは意識していたわけではなく、模様と組み合わせたときに結果的に出てきたものです。「姿形がいびつ」というコンセプトを大事にし、属性も分かるように、きっちりと彩度を付けました。（吉川）
手の振り子のネタが出たときに、脚にも付けられないかとバリエーションを考えました。バランスが取りづらかったですね。ゲームを作りながら修正していきました。（大野）

■バリエーション









シリーズでは毎回ザコ敵が変わっていますが、立ち位置は同じという大事な悪魔なので、プレッシャーは感じました。プレイヤーの気持ちが乗るような斬られ役ということと、斬ったときのリアクションが気持ちいいものでありながら複雑にならないシンプルなライン。そこで出てきたのが“かかし”ですね。普通のかかしでは怖くないので、デカイ刃物を常にぶら下げています。人形のように意識が無さそうでいながら、「刃物の揺らぎ」で襲いかかろうとしている様子は出ているかなと思います。(奈良)

■初期アイデア



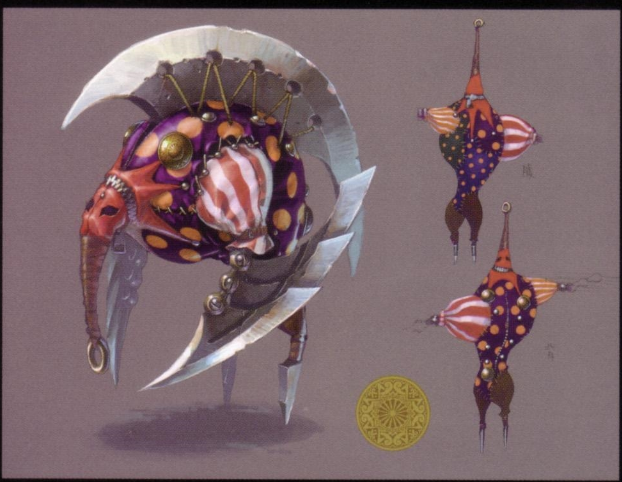


MEGA SCARECROW
メガ・スケアクロウ

大量の甲虫が入り込んでいるせいで巨大体に膨れ上がったスケアクロウ。他のスケアクロウと一線を画するパワーを持っている。常に背中を向けているのは、布袋の中に入り込んだ際、前後を間違えてしまったため。



■決定稿





アイデアの基になったのが108ページの右下にある球状のもので、モデリングのスタッフが描いたものです。プレイヤーがこのキャラクターを殴ることで、ほかのザコに当たってダメージを与えられるような、そんな遊びを入れられないか、ということを考えていました。そのコンセプトがメガ・スケアクロウに移行されています。（吉川）
あまり賢くないという要素は入れたかったので、前後を間違えています（笑）。（奈良）

CHIMERA
キメラ

他種の悪魔にキメラシードが取り付き、発芽したもの。取り付かれた悪魔自身はその事に気付いておらず、普通に行動してくる。キメラシードも同時に攻撃してくるので、銃器でキメラシードを弱らせてから宿主を倒すと良い。



■決定稿





■変態プロセス



基になっているキメラシードはドンくさく見えるんですけど、宿主になる相手を見ると飛び掛ってくるという要素を分かりやすく盛り込んであります。脚の強靱さであるとか、毛の中に隠された寄生針とかですね。（吉川）
ラクに敵を一体増やしたいなと思いまして（笑）。寄生する悪魔というのはシリーズでも初めてでしたが、うまいことハマりました。シードのときはかなり貧弱ですけど、貞●っぽいですね。（奈良）

FAULT
フォルト

魔界に生息する地中生物。魔力を嗅ぎ分けて獲物を追い、地面から唐突に現れて喰らい付く。その体内は異空間に通じており、悪魔の住処となっている事が多い。



後半でデザインした悪魔です。お仕置き空間に引き込むトラップが欲しいというオーダーでした。引っ掛かったときに悔しさが倍増するようなデザインを狙っているので、相当憎たらしい感じに仕上がっているのではないでしょうか。(吉川)

■決定稿



■バリエーション





FAUST
ファウスト

メフィストと近種の悪魔であるが、より知性が高く残忍な性質を持つ上級悪魔。本体が矮小で臆病な部分は変わらないが、攻撃の激しさはメフィストとは比べ物にならない。体を覆う黒の衣は、銃撃で効率良く破壊する事が可能。

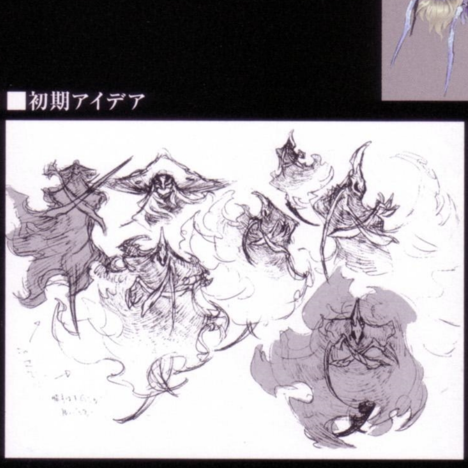
黒いマントに白い総髪で上位クラスの印象を与えていますが、マントがはがれたときに髪は白いヒゲに。ギャップはメフィスト以上に大きくなっているのではないでしょうか。（吉川）
企画からメフィストの上位悪魔が欲しい、というオーダーがきて考えました。落書き程度にメフィストに帽子をかぶせて、髪の毛を描き足しただけだったんですけど、いい感じになりました。（奈良）



■決定稿

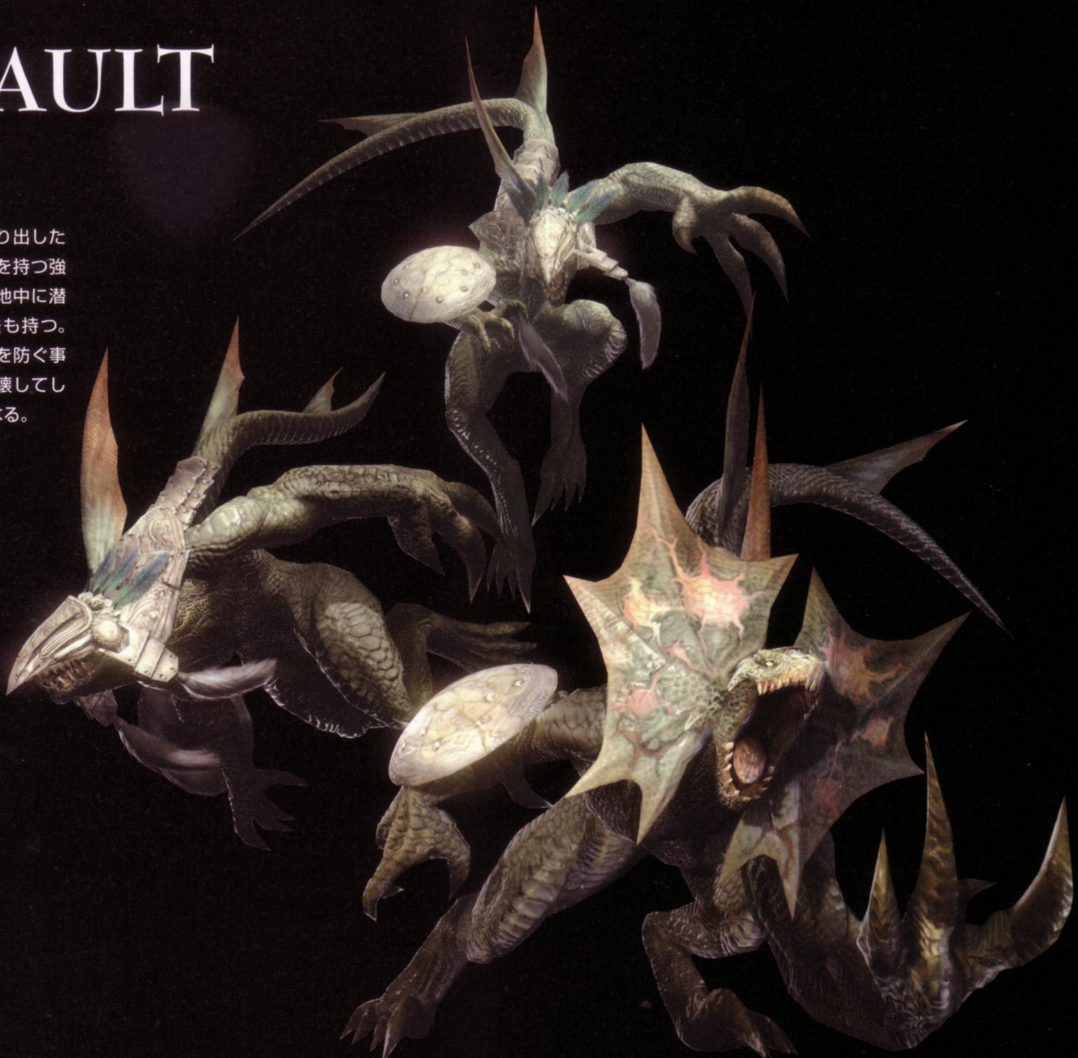


■初期アイデア



ASSAULT
アサルト

かつて魔界の帝王が作り出した精鋭で、暴風を操る力を持つ強襲型の悪魔。鋭い爪で地中に潜るなど様々な攻撃方法も持つ。装備している盾で攻撃を防ぐ事もあるが、この盾さえ壊してしまえば防御は不可能となる。



■アクションアイデア





『1』に登場したブレイドの上位悪魔です。デザイン画はモデリング担当に描いてもらい、ブレイドの流れをしっかり引き継いだデザインを進めてもらいました。前のコンセプトをより煮詰めて、格好良く強そうにという進化型ではないでしょうか。フィギュアを手に取ったときにうれしくなるようなディテールを求めて、鱗や甲冑の質感はモデラーの方に噛み砕いて説明しました（笑）。（吉川）
空中をさらに移動できるようになっているので、風を感じられるようなデザインですね。（奈良）



FROST
フロスト

かつて魔界の帝王が作り出した精鋭で、様々な局面に対応できる万能型の悪魔。氷に身を包んだ状態になると体力を回復してしまうため、素早く氷を打ち砕く事で回復を阻止する必要がある。





『1』に登場したフロストにもいいところがたくさんあったんですけど、表現的にもマシンスペック的にもディテールを見せ切れていない部分が多々あったかなと。今回はさらにディテールを煮詰めて、より理解しやすい、フロストらしい部分を出したかったんです。片手に巨大な氷の塊を付けています。質感の表現は、難しいながらも可能性を試すことができたので、ディテールとともにアップしているのではないでしょうか。（吉川）



■決定稿



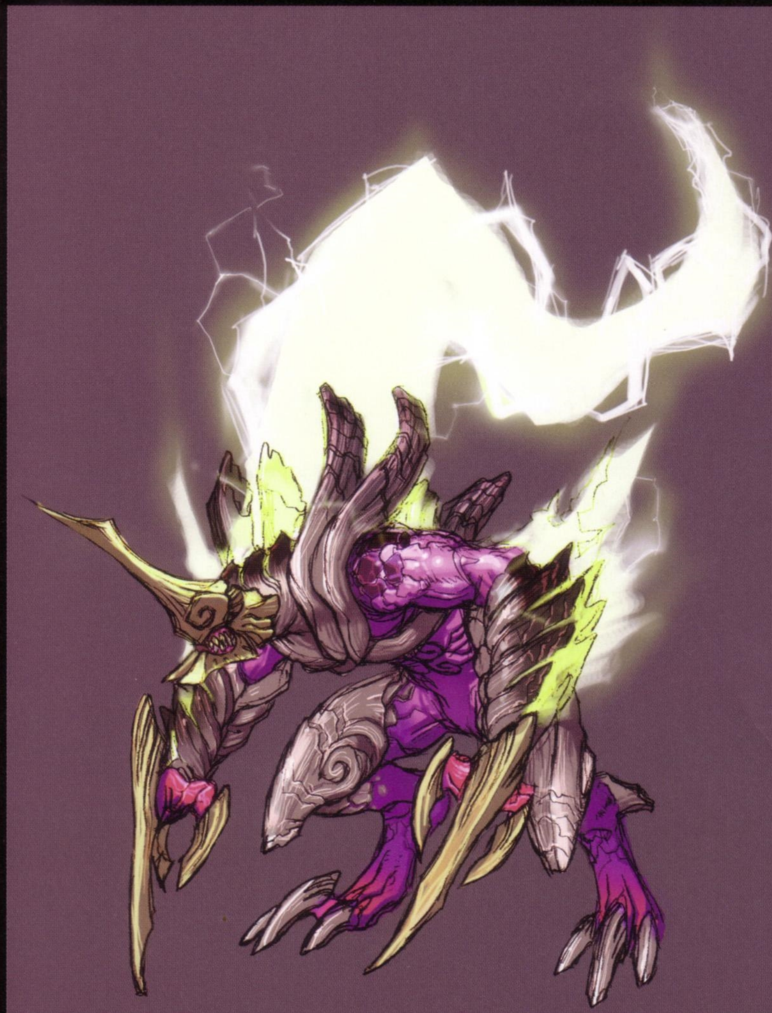
BLITZ
ブリッツ

かつて魔界の帝王が作り出した精鋭で、電撃を操る力を持つ急襲型の悪魔。視力がなく、獲物の動きを察知して行動する事が多い。そのため、他種の悪魔を攻撃してしまう事もあるが、攻撃そのものが激しいため巻き込まれないように注意が必要。

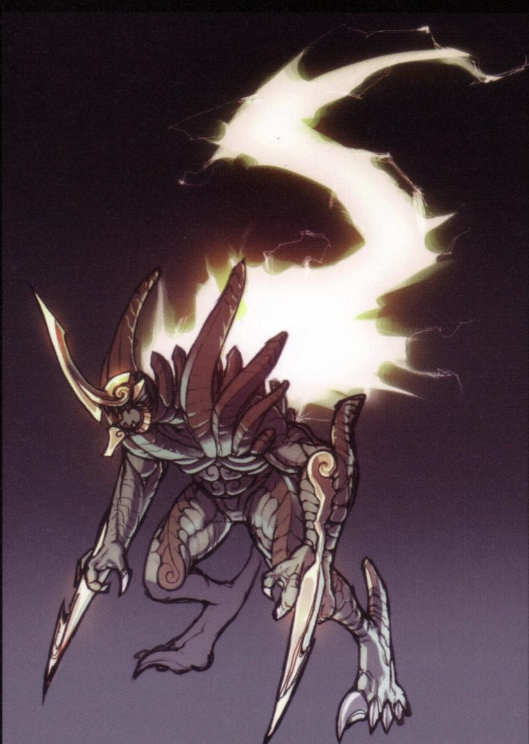


■決定稿









■初期アイデア



アサルトとフロストにはちょっと生物のイメージがありますが、ブリッツは無機物的にしたいと考えました。古代遺跡の神像のイメージです。風神雷神図のように、雲状の模様やボディに入っている裂け目が電気を感じさせるパーツになればなと考えました。（吉川）
『3』のときから考えていたんですけど、電気系のブレイドを作りたかったんですね。プレイヤーに「こいつだけは、出会いたくない」と思わせたかったんです。電気の持つとげとげしい感じを凶暴性につなげられないかなと考えていましたが、作りたかったものを作れたと思いますね。（奈良）

BIANCO ANGELO

ビアンコアンジェロ

かつて「黒い天使」と呼ばれていた悪魔の破片を利用し、魔剣教団が生み出した人造兵士。内部には人間や悪魔の魂が閉じ込められており、主からの命令を受けて機械的にそれを実行する。



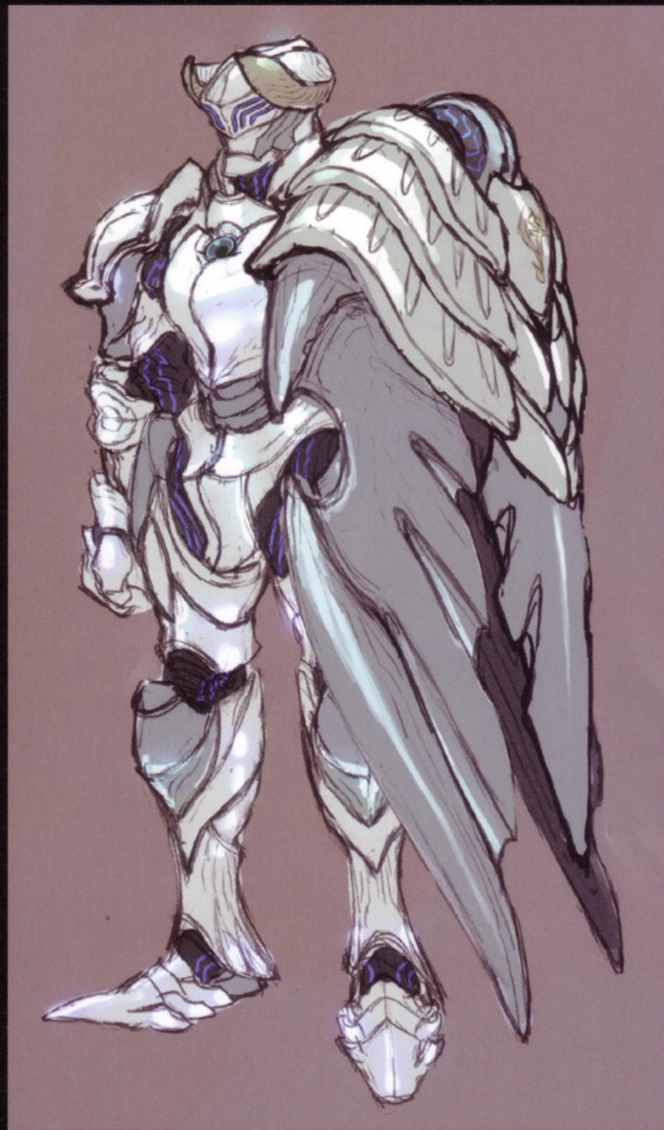


ビアンコアンジェロはランス、アルトアンジェロは剣というオーダーに沿って、ボディのバランスに合うような専用の武器をデザインしています。アグナスが製造に深くかかわっているはずなので、開発当初に「ドライブエッジ」と呼ばれていた技を組み込んだデザインになっています。（吉川）

当初は『1』で登場したネロアンジェロを教団がいじくり倒した、という設定でした。ただ、悪者に見えてはいけないので、清潔で高貴なイメージにしています。（奈良）
上位のアルトに操られる、量産型っぽさも必要でした。（吉川）

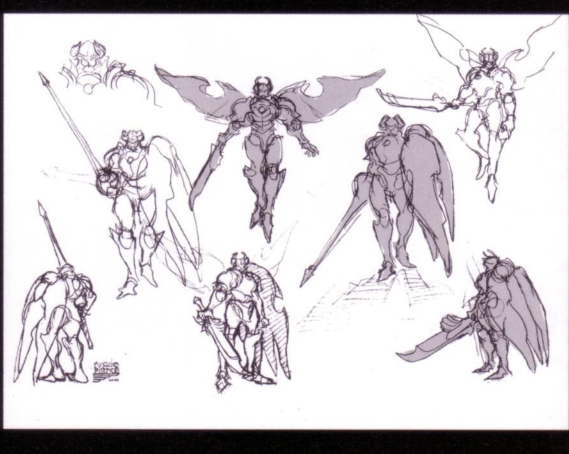


■決定稿



■ポーズバリエーション





■初期アイデア



右は剣にラインが流れていく、ネロアンジェロのデザインがまだ残っているころです。「フィギュア化したいもの、プラモ化したいもの」というのは、今回の裏テーマでしたね。（奈良）

ALTO ANGELO
アルトアンジェロ

「帰天」と呼ばれる儀式によって悪魔化した騎士が、ビアンコアンジェロの外装を鎧として着込んだもの。ビアンコアンジェロを兵として統率する力があり、周囲のアンジェロ隊の能力を向上させる事ができる。



■背中パーツバリエーション







天使に見える部分は偽善だと言われようががっつり出したかったので、盾に付いているパーツが展開されて背中に装着されると、パッと見たときは天使のようなシルエットになります。頭上の輪も明確に。ビアンコの上位機種に見えるような工夫が、あちこちに盛り込まれています。これはフィギュアというよりは、ロボット的なコンセプトですね。関節のパーツなどには気を付けています。（吉川）

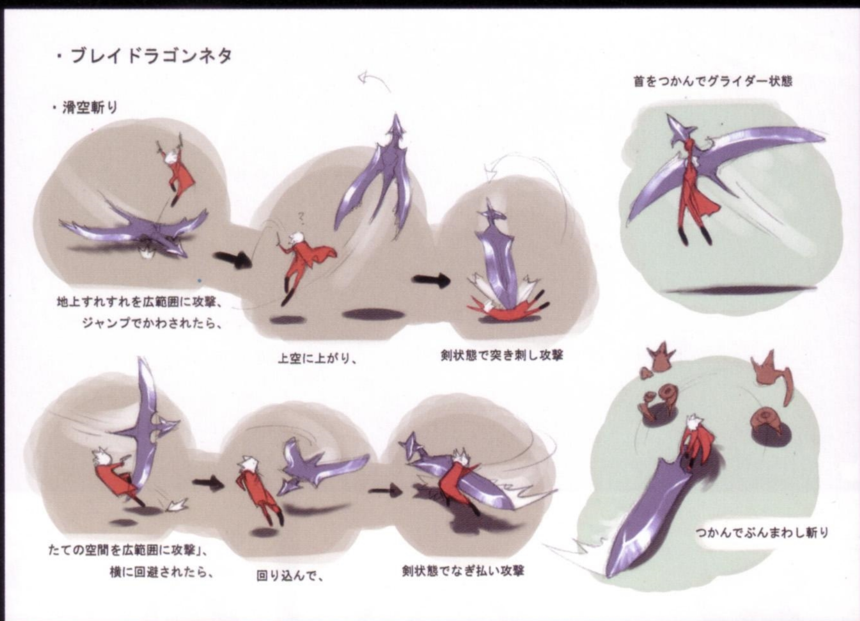
GLADIUS
グラディウス

アグナスが創造した人工悪魔。ハ虫類と、魔力を有した剣とを交配させており、体を剣に変形させる事が可能。それを利用して、他の敵に投げつければ大ダメージを与えられる。



■アクションアイデア

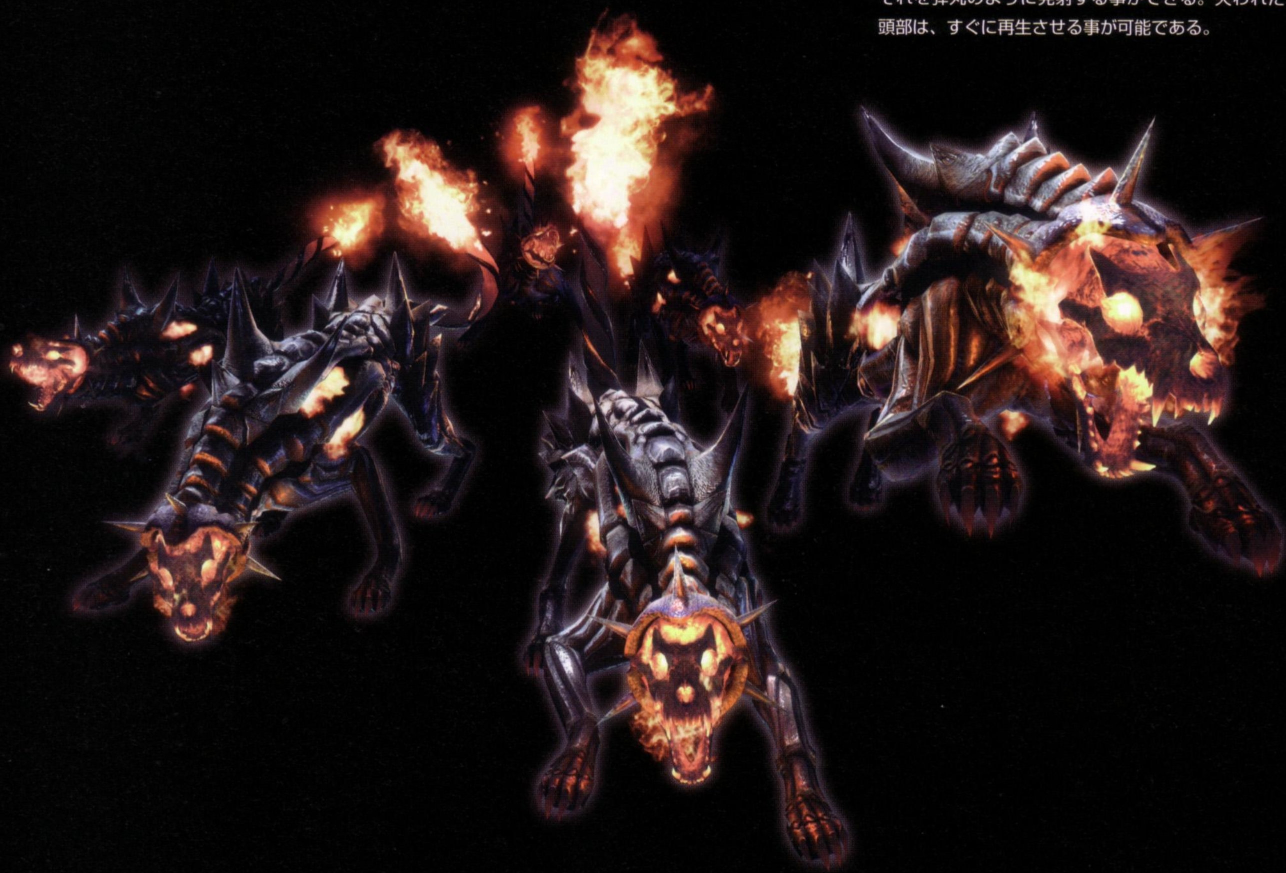




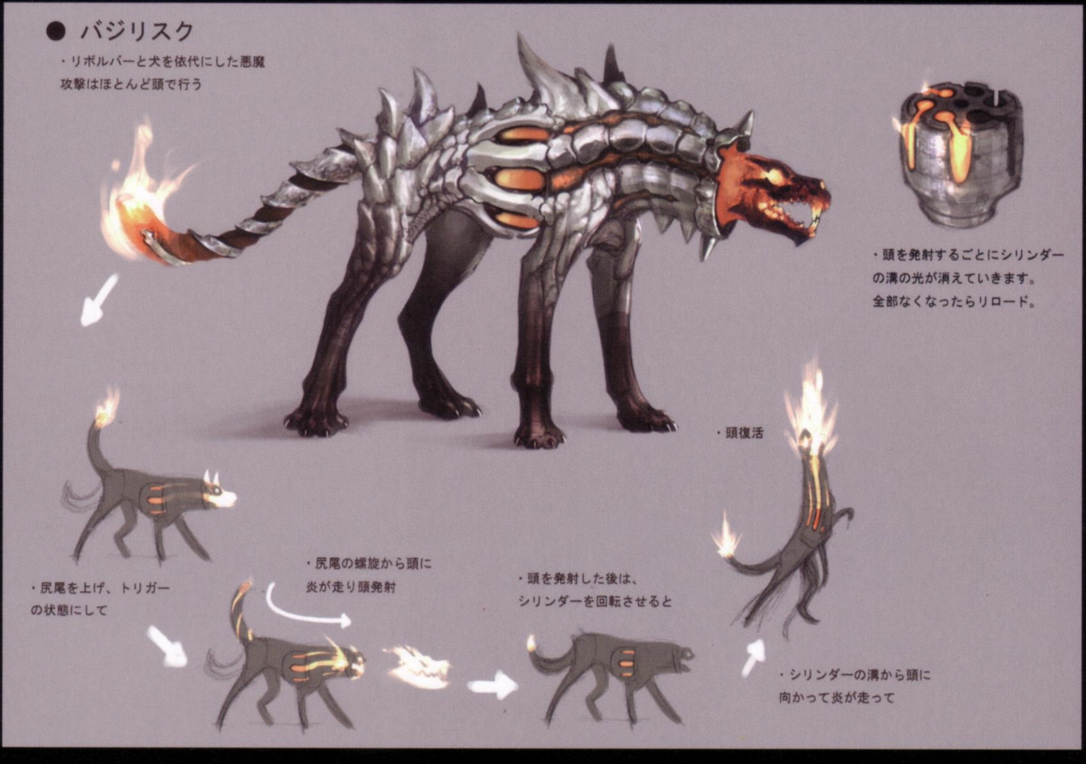
アグナスが作った設定だから、何かの生き物との掛け合わせだろうと。そんなときにブレイドラゴンというネタができたので、一気にデザイン化されました。実は相当大きいので、デモでは小さくしています。（奈良）
デザインをフィニッシュしたのはモデラーで、光の筋は人造感を出す記号として取り入れています。（吉川）

BASILISK
バジリスク

アグナスが、猟犬と魔力を有した銃を交配させて創造した人工悪魔。炎で構成された頭部を有しており、それを弾丸のように発射する事ができる。失われた頭部は、すぐに再生させる事が可能である。



■アクションアイデア



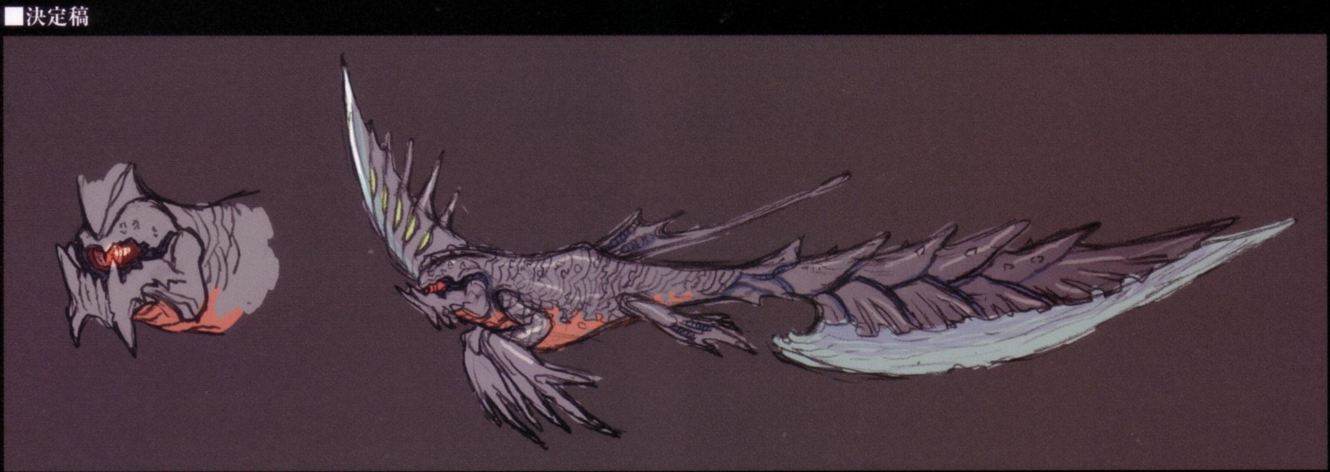
モデラーの方が仕上げたデザインです。アイデアも。最初に上がったものから、あまりブレがなかったですね。これもアグナスが作った悪魔なので、人工物であるリボルバーと生物である犬を掛け合わせたものになっています。(奈良)

CUTLASS
カットラス

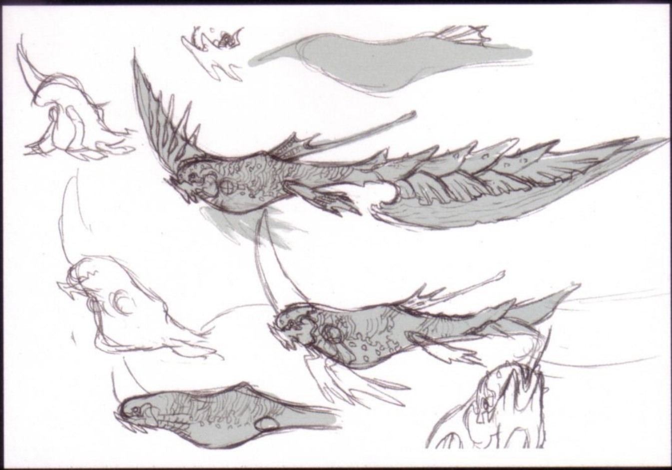
魔剣教団のアグナスが、魚類と魔力を有した剣を交配させ創造した人工悪魔。背びれが鋭い刃状になっており、地中や壁面に体を潜り込ませる能力を持つ。死角からの突然の攻撃には警戒が必要。



■決定稿



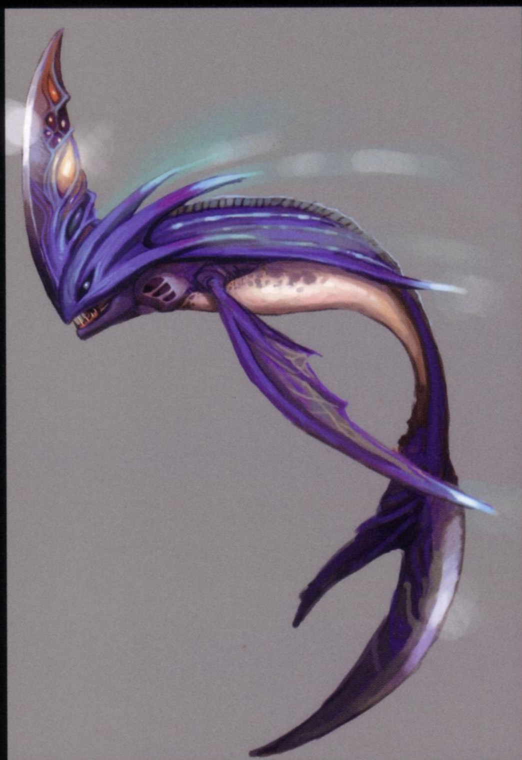
■初期アイデア



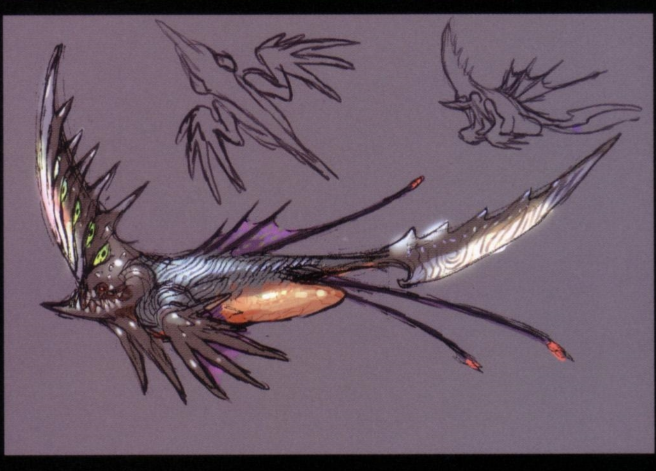


■バリエーション





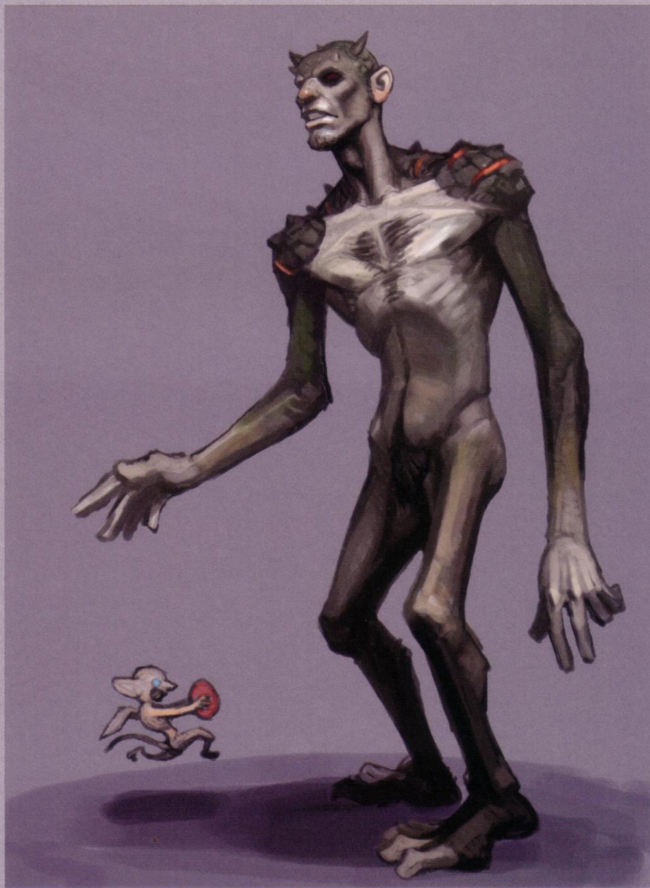
腕に地中を掘り進むモグラの爪のようなものがあったり、顎に目があったり、普通では見られない形にしています。（吉川）
カットラスもモーションから出た案です。腹の方が弱点と分かるようにしています。（大野）
背ビレ（？）だけ出ている相手をストリークで追いかけたり、ハイタイムで釣り上げたりしたかったんですね。背ビレにいろいろな情報が入るようにデザインしてもらいました。（奈良）





UNAPPEARANCE DEVIL
未登場悪魔

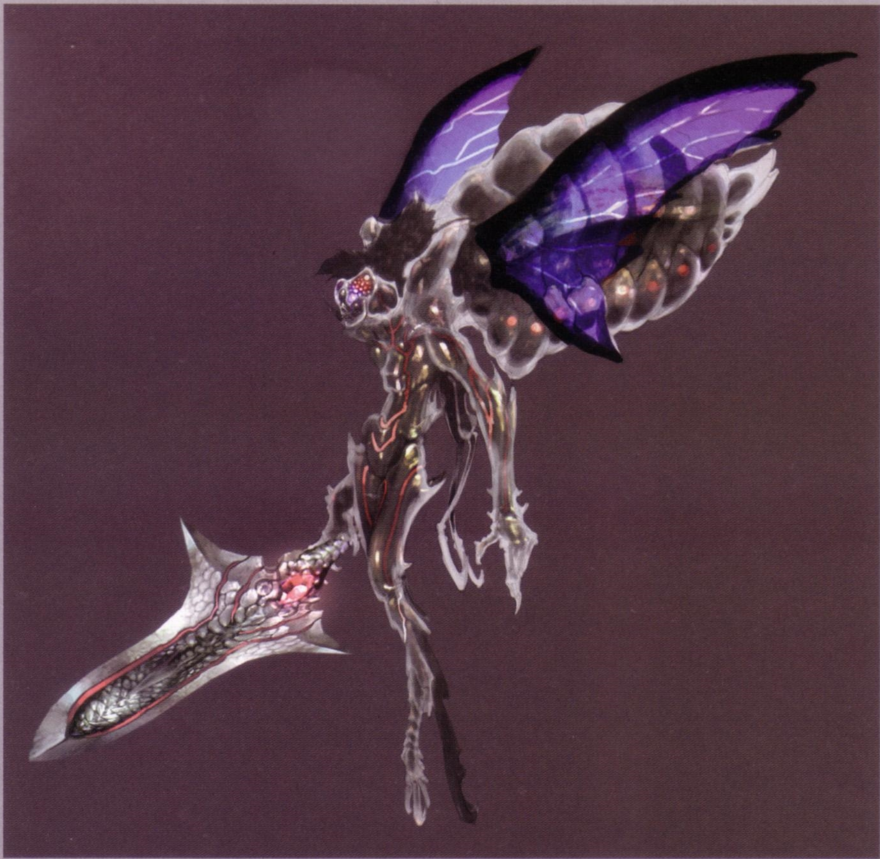




でっかい奴が三体いますが、同一人物です（笑）。状況によりどれが出るかが変わる設定でした。ゲーム中でプレイヤーがオーブを見過ごすと、上の小さい奴がオーブを集めて、巨人にエサとして与える。放っておくとたくさん食べるので巨人は太っていく。でも、小さいのをどんどん倒すと、オーブを食べられずに巨人がガリガリに痩せる、というものでした。ギリギリまで実現しそうな案でしたが、結局は入れられなかったですね。（大野）







上は初期のアグナスの天使化イメージです。虫のイメージは、このころからありました。（奈良）





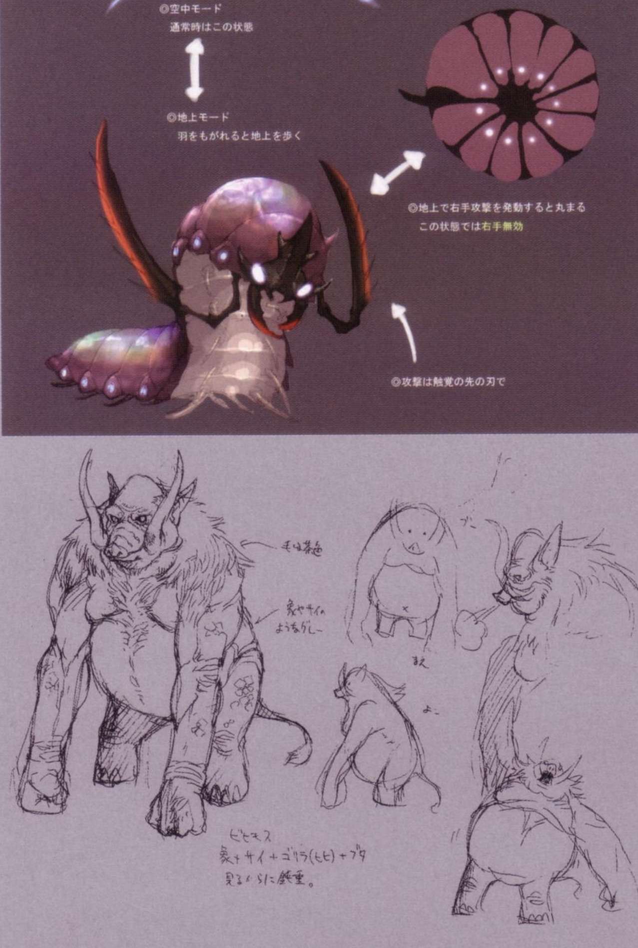


このあたりは、モデリングのスタッフから続々と上がってきた敵アイデア集です。（吉川）
雪山が似合う敵がフロストぐらいしかいなかったので、出てきたアイデアです。もっと雪を使った敵を、ということで考えていた時期ですね。
右の雪達磨は、自分の身を削って攻撃して痩せていき、転がるとでかくなる、という設定です（笑）。（奈良）





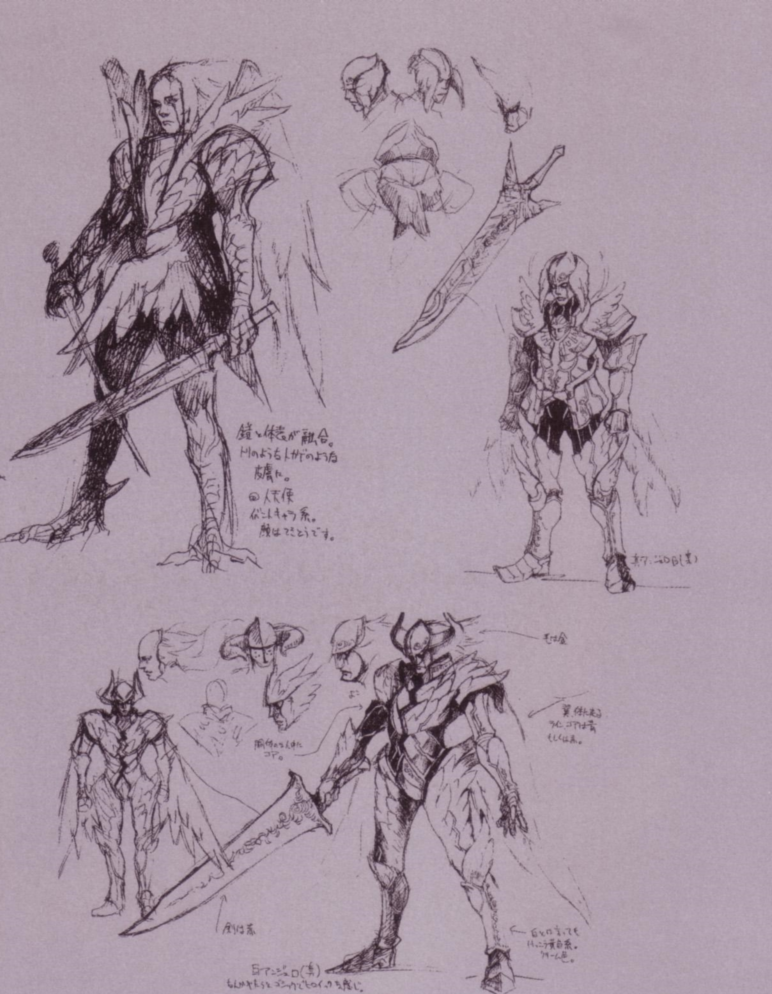


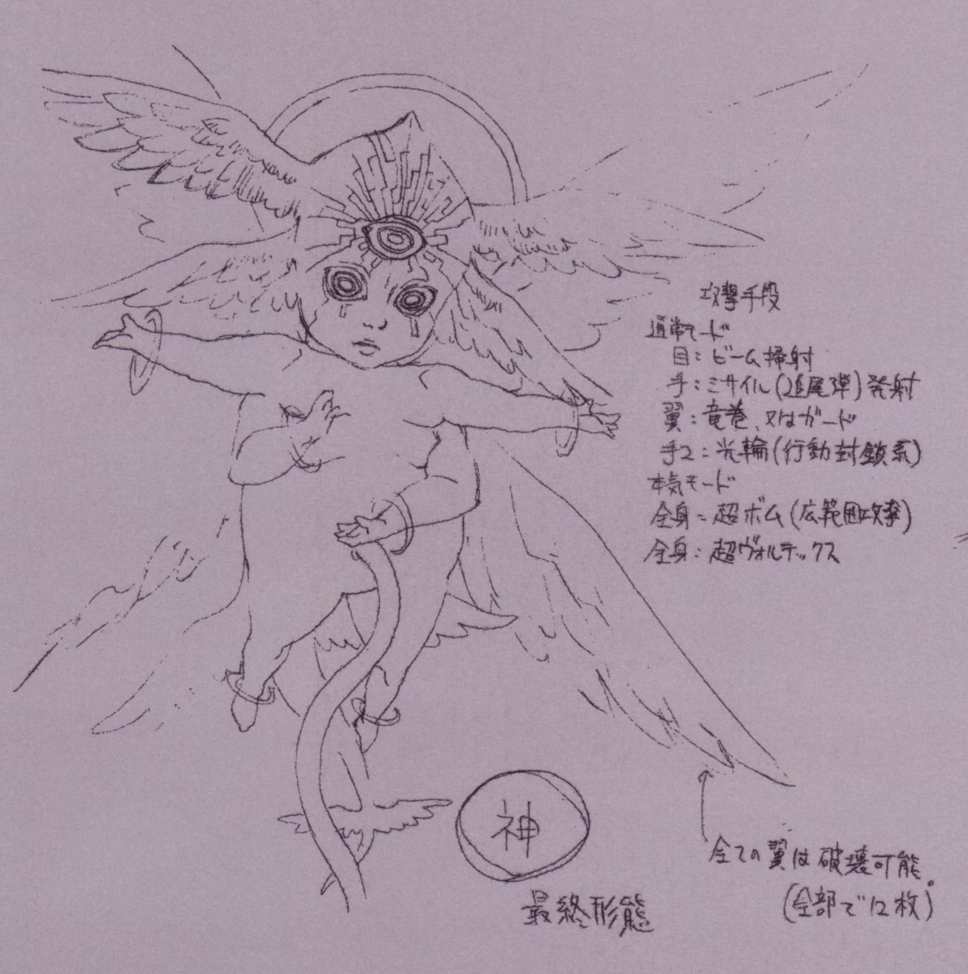


このマリオネットは、スケアクロウを考えているときに
出てきたザコ敵案の一つです。（大野）



騎士案です。アンジェロシリーズの初期案で、ベースにもなったデザインです。ネロアンジェロに近いんですけど、見た目がちょっと悪役すぎましたね。剣の形はまさにネロアンジェロのものでした。（奈良）







神のアイデアスケッチです。「動かないときと、動くときがある」という神の設定は、シナリオ上にありました。動かないときはサナギのような状態、起動すると赤ちゃんになるという設定です。（奈良）
みんなでアイデアを出し合っていたときにモデルチームから出てきたアイデアですが、ショックの度合いという部分では非常に面白いなと思いました。羽の畳み方とか足の数とかでうまく虫のサナギに見立てていて、そういうボキャブラリーを上手に詰め込めるスタッフが描いているので、彼のいいところが出ていると思います。（吉川）

BERIAL
ベリアル

魔界の中でも特に苛酷な「炎獄」と呼ばれる場所で生き抜いてきた悪魔。身を包む炎は、ベリアルが放出する魔力によって生み出され、鎧の役目を果たしている。それ故、その炎が失われている間の防御は脆い。



■決定稿



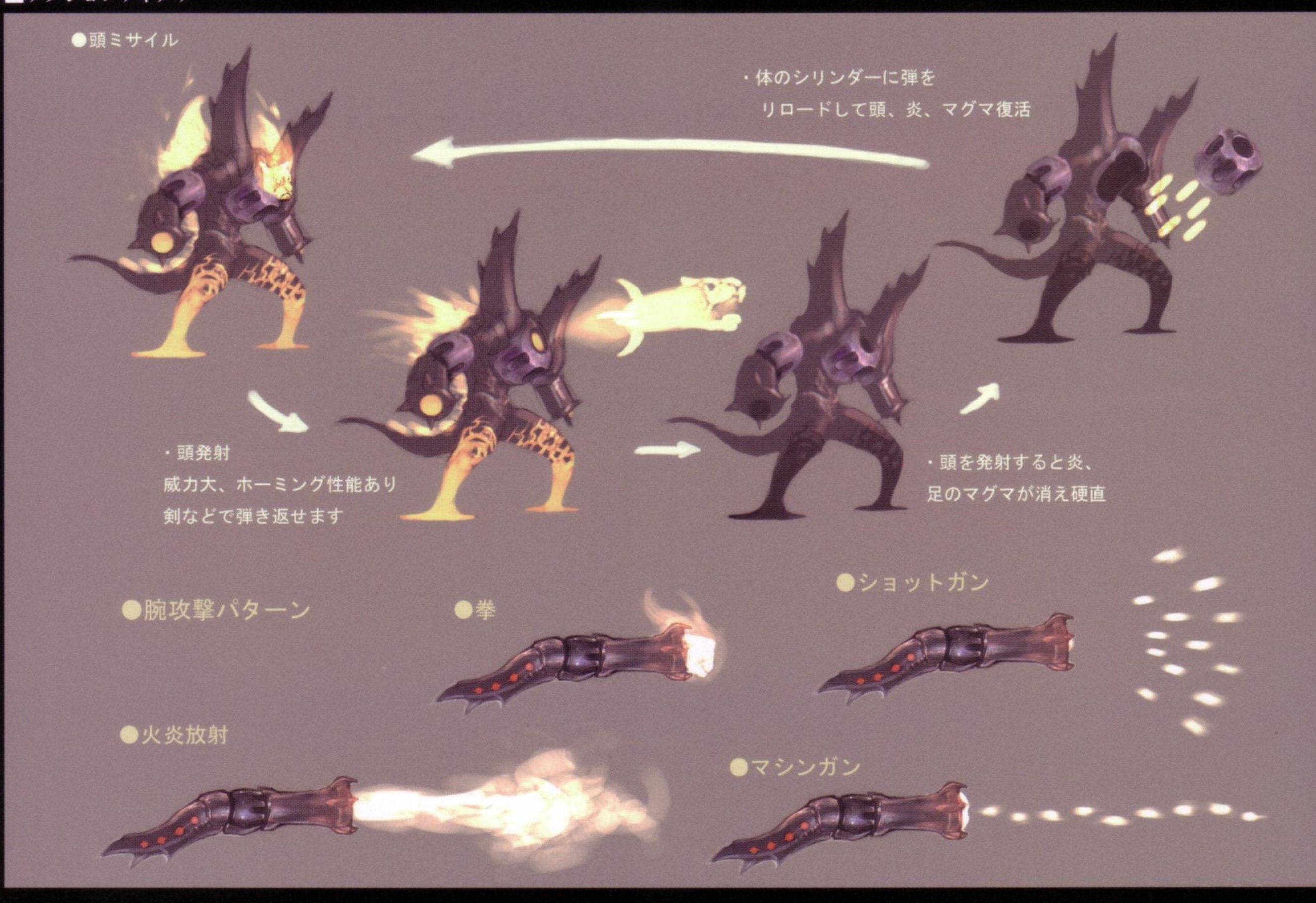


当初はハボリムという名前で呼ばれていました。(吉川)
最初は僕が「四つ脚で巨大なボスを作りたい」ということで考えました。アイデアラフでは、下半身はネコ科の動物のような脚、上半身はドワーフのようなおっさんが腕を組んでいるような絵を描いていました。最初のボスとして登場させることが決まったときに、次世代機のアピールとしてインパクトのある炎という要素を加えました。いろいろと詰め込んだので、すごく大変でしたね。四つ脚だしデカイし炎はあるしですからね……。かなり理想的な悪魔に仕上がったので、満足しています。(奈良)



下の絵はベリアルのネタというより、むしろバジリスクに近いですね。このあたりに炎のネタと四つ脚のアイデアを加えて、ベリアルが出来上がっています。（奈良）

■アクションアイデア





■初期アイデア



ベリアルはスタッフみんなから意見が出て完成した悪魔です。次世代機の強化された表現で「炎」を見せようという狙いと、奈良君の思い描いた「四つ脚の巨大な敵」というアイデアが、132～133ページに出ています。左にある「覚え描き」は、僕が奈良君に話を聞いてイメージを膨らませて描いたものです。これに炎の要素が追加されて、前ページの上の案になりました。（吉川）

BAEL
バエル

魔界の各地に暮らす悪魔の一族。放出したガスで身を隠し、淡い光を放つ触角だけを晒して獲物を誘い込み、飲み込んでしまう。その性質ゆえ攻撃される事に不慣れな面があり、特に口内は大きな弱点。



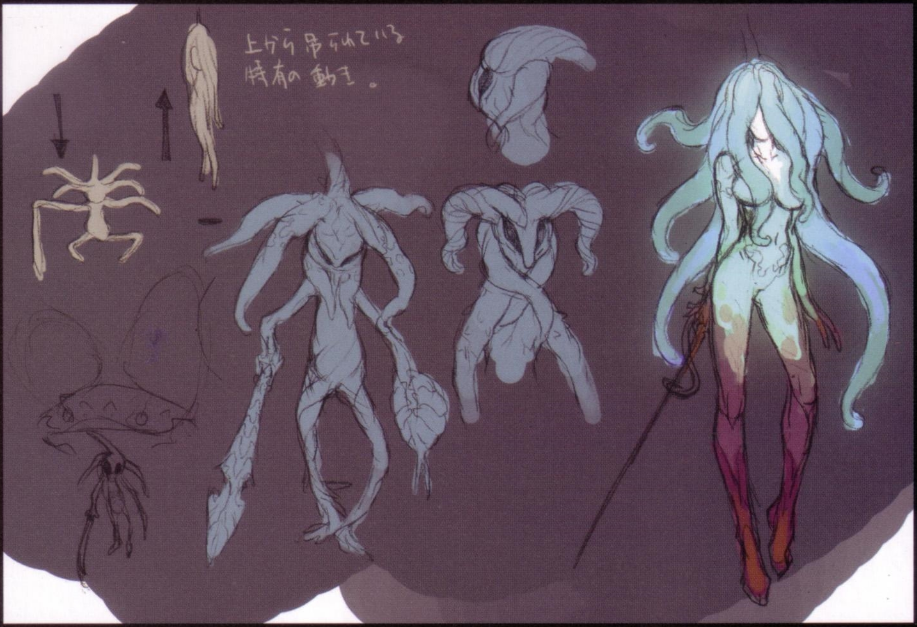
■決定稿



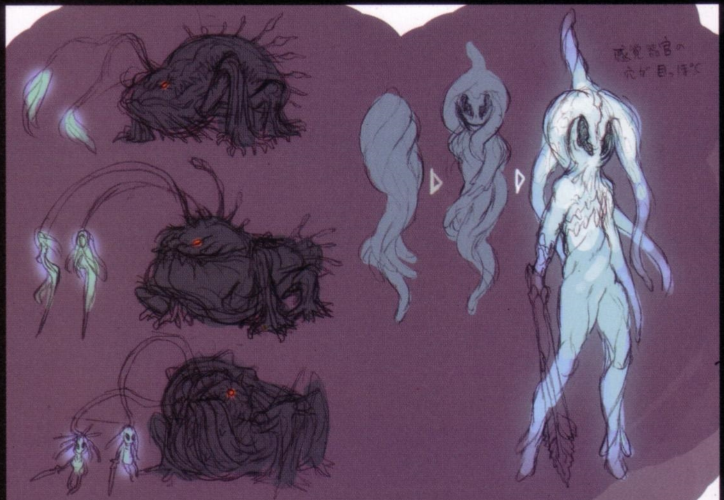
企画・モーション担当から出ていた遊びのアイデアが先にありました。デザインを仕上げるに当たっては、深海のアンコウと『ふしぎの国のアリス』のチェシャ猫のイメージが反映されています。アンコウは獲物を捕るとき以外は動きがゆっくりしている印象があるので、よりアクション的な要素のあるカエルのイメージを加えることでスピーディーなイメージを追加し、さらに気持ち悪く、汚く、嫌らしい存在にしています。（吉川）

■カラーバリエーション





器用に絡まって攻撃する人型の触手ということで、最初は、よりリアルな感じで描いていました。でも、それだと『DMC』らしくないというか、いまひとつ面白くないので、現在の形になっています。（吉川）



■初期アイデア

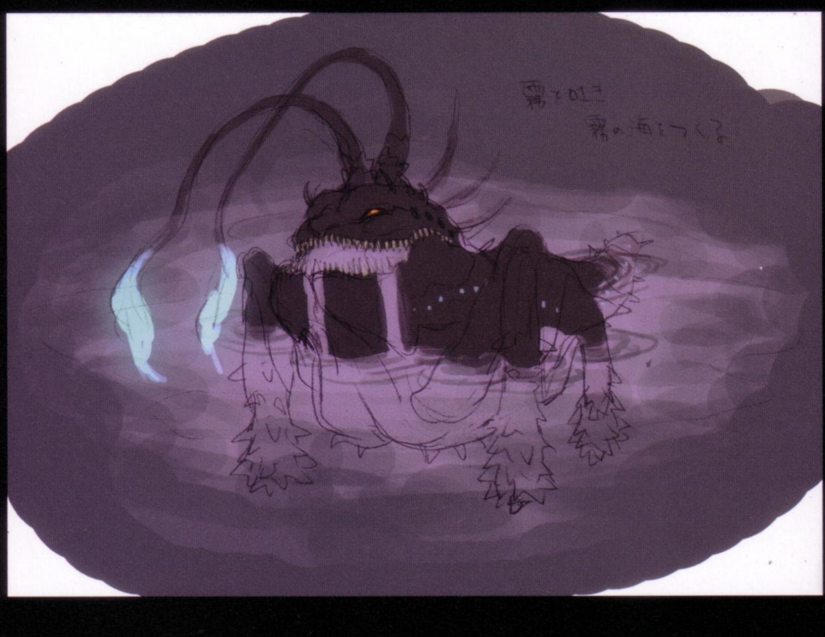


最初にイメージしていたのは、左にある図の右下のイラストです。霧の中に目と口だけが見えていて、その前にエサとなるものが置かれている、というものです。エサに近づくと霧の中から飛び出してビックリさせるという敵ですね。そういう狙いでしたから、目と口は大事に作りました。この口のイメージは実際にモデルを作ると実現が不可能だったので、その点はモデリングで苦労しています。顔にも、ずるさや下品さを反映させています。（奈良）

DAGON
ダゴン

バエルと同属の悪魔だが、適応した環境が違うために体色が異なっている。それ以外の面では全く同質の悪魔であり、有している弱点にも変わりはない。





当初のデザインはアンコウのイメージから始まっていたので、雪という舞台設定と相まって、バエルではなくダゴンの方がメインになっていました。(吉川)

ECHIDNA

エキドナ

魔界の深奥に広がる巨大な森の主。意思を持つ種子をふり撒き、他の悪魔を宿主として魔界の植物を繁栄させようとしている。龍を思わせる外観をしているが、その本体は花弁に包まれた女性型の体。

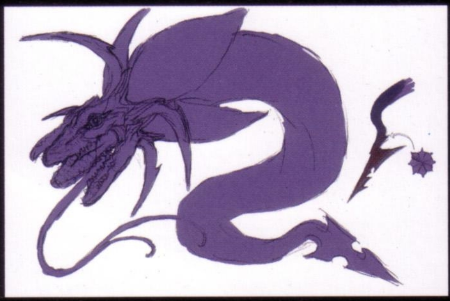






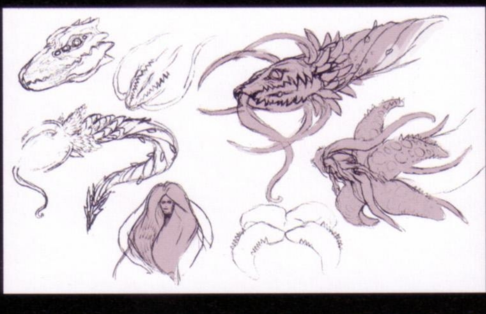
127ページにある木龍のアイデアまではすんなり出たんですけど、そこから今の形にいくまでは相当苦労しています。別の敵のアイデアと組み合わせて、さらに戦隊ものの魔女のような敵が欲しいなということで出した案もくっついて、今の形になっています。そうすると攻撃のパターンがどんどん増えて、敵としての面白さも加わり、成立するようになりました。（奈良）













緑の中で緑を増やす、これだといい奴になってしまうんですね。どんなにおどろおどろしく見せても、いい奴に見えてしまう。かなりの試行錯誤を繰り返した悪魔です。（吉川）
緑をたくさん使うと良い精霊のイメージが強くなるので、悪魔らしいインパクトを出すのが大変でした。（奈良）

ANGELO CREDO

アンジェロクレド

クレドが「帰天」と呼ばれる儀式で悪魔化した姿。その左腕に備えられた楯は、教団を守護せんとする彼の高潔な信念の象徴であり、いかなる攻撃も弾き返してしまう。



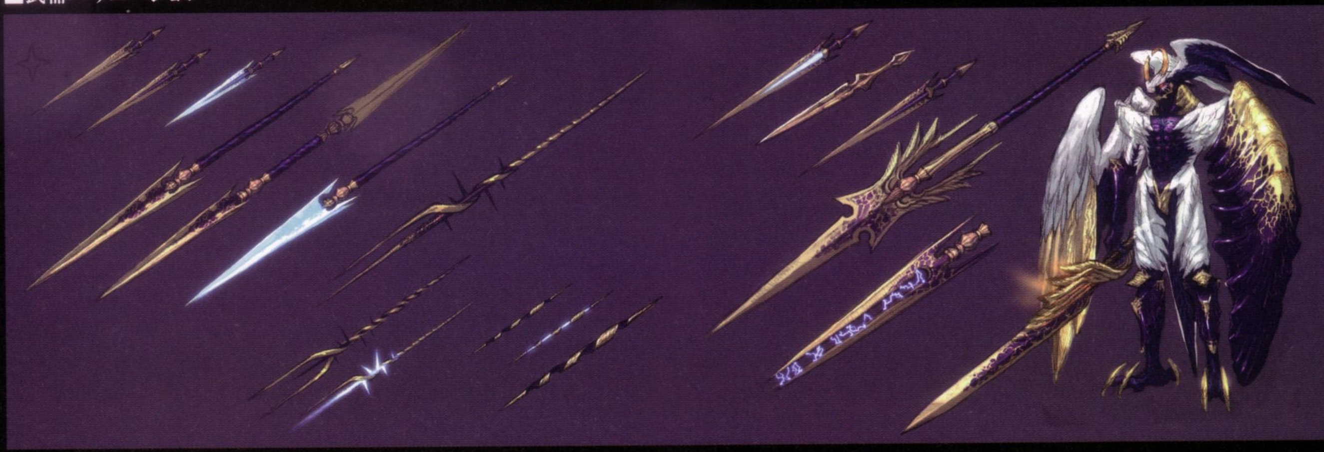
■決定稿



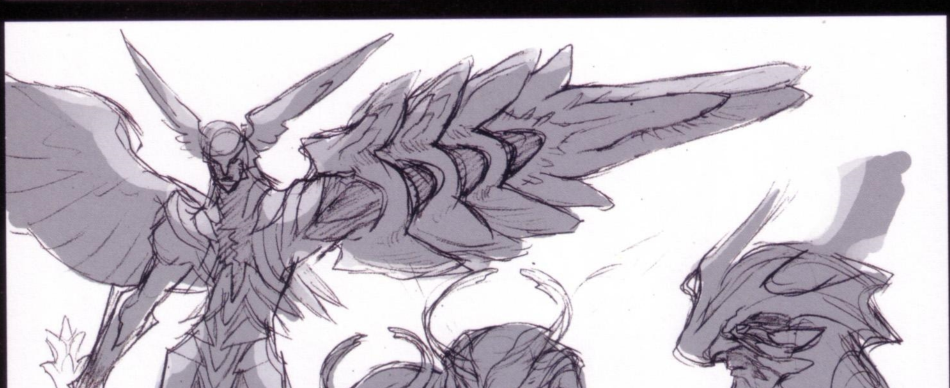
企画から「人型でガチに戦えるボス」というオーダーが初期から出ていたので、あまりブレもなくデザインできました。クレド自体にブレがなかったので、最初から僕がやりたかったデザインを盛り込んでいます。モーションから出た注文は、腕や羽、盾の付き方に関してですね。悪魔的な要素を入れつつ、男性版バルキリーにしようと出来上がったのがこのデザインです。クレドは悪魔に心を売ってしまいましたが、人々のための正義ゆえの選択なので、より天使のイメージを強く持っていると思い、最も天使に近い格好にしています。彼の格好良さはズバ抜けていると思うので、僕としてもうれしい仕上がりになりました。（吉川）



■武器バリエーション







最初から「一対一の剣劇が欲しい」と思っていたので、なるべくしてなったという感じです。プレイヤー自身がうまくなっていくのがちゃんと実感できるように、理不尽さがないように作っています。ただし、中途半端に挑むと簡単に負けてしまいますけどね（笑）。（奈良）

「人型のキャラクターを悪魔にしたときにどうアレンジするか」というのは、今までのシリーズではなかった考え方でしたので、できてよかったですね。顔にはクレドの鷲鼻のイメージを取り入れています。（吉川）





■初期アイデア









僕の方から最初にお願いしたのは、二本腕で剣を持っている格好です。いびつな感じがいいと考えていました。（奈良）
彩色画の中の真紅の剣を持つ案がスタートで、僕が抱いたイメージがそのまま出ています。アルトアンジェロの上位版という発想から、鎧の印象が強いですね。これだと抜けた感じがしなかったので、ネロの魔人に対する「天使のような悪魔」という方向で進化していきました。最上段の右の「仮」と書いてあるのが、方向性は見えたけどディテールを詰め切れていない、最終版直前のものです。（吉川）

ANGELO AGNUS
アンジェロアグナス

アグナスが「帰天」と呼ばれる儀式で悪魔化した姿。羽のような器官で自分が生み出した擬似魔界に接触して無数の悪魔を呼び出す事ができるが、それにはかなりの体力を消耗してしまう。



■決定稿



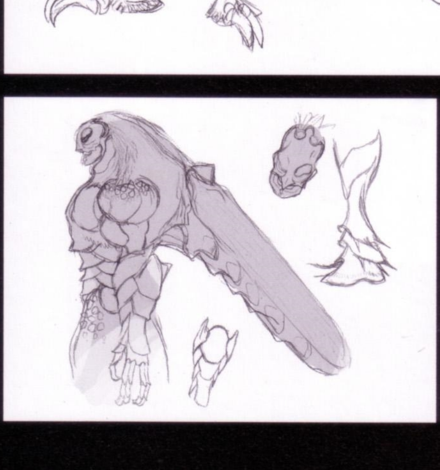


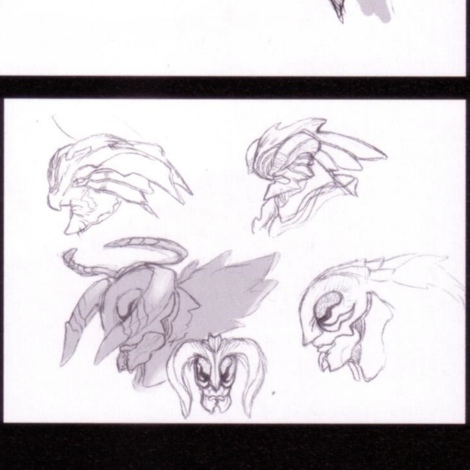
このデザインになる前に、実は壮大な計画がありました。何段階にも変型して、「次こそは！」と言ってはどんどんグレードアップして登場する、というキャラクターだったんですね。どんどん"彼なりの"美しい姿になっていくという(笑)。段階を経る案は無くなり、彼独自の美を追求するというコンセプトを抽出して、虫のような姿になりました。彼としては、美しいと満足しているんです（笑）。クレドは天使の持つイメージを正しく持てているでしょうけど、アグナスはそうではないだろうと思いました。それゆえに虫という形を選んでいます。（吉川）



■初期アイデア





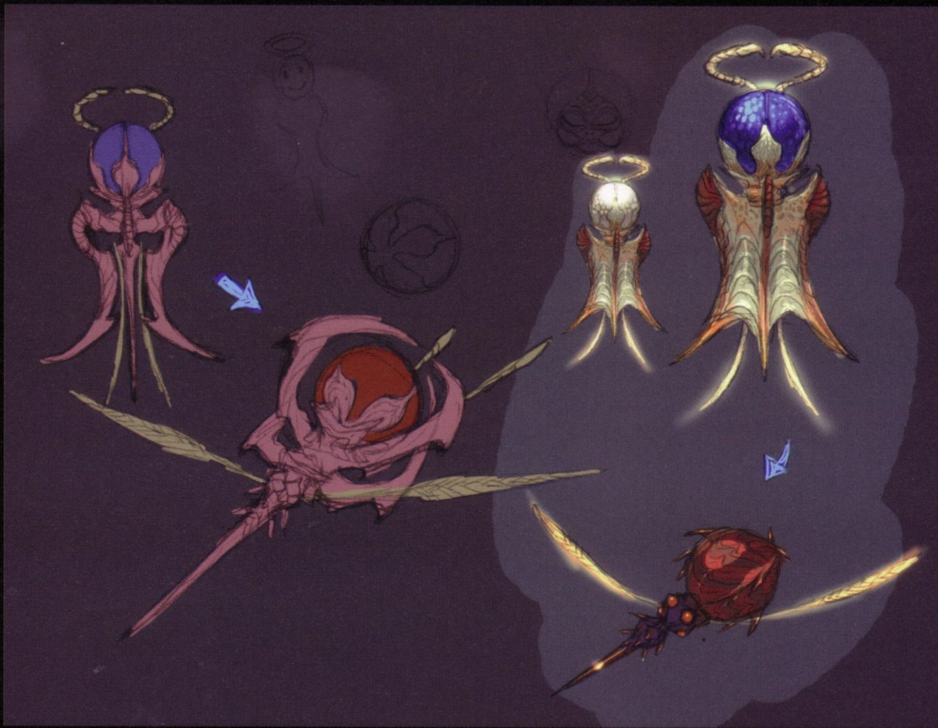


はたから見ると「より醜くなっていくけど、それでいいの？」という変身です。彼としては「ちゃんと輪っかもあるし、羽もあるし、色も白いし、これで立派な天使だろう」という考えですね（笑）。（奈良）
よく見ると天使の輪は曲がった触角ですし、複眼は眼鏡と同じく片方しか機能していません。（吉川）

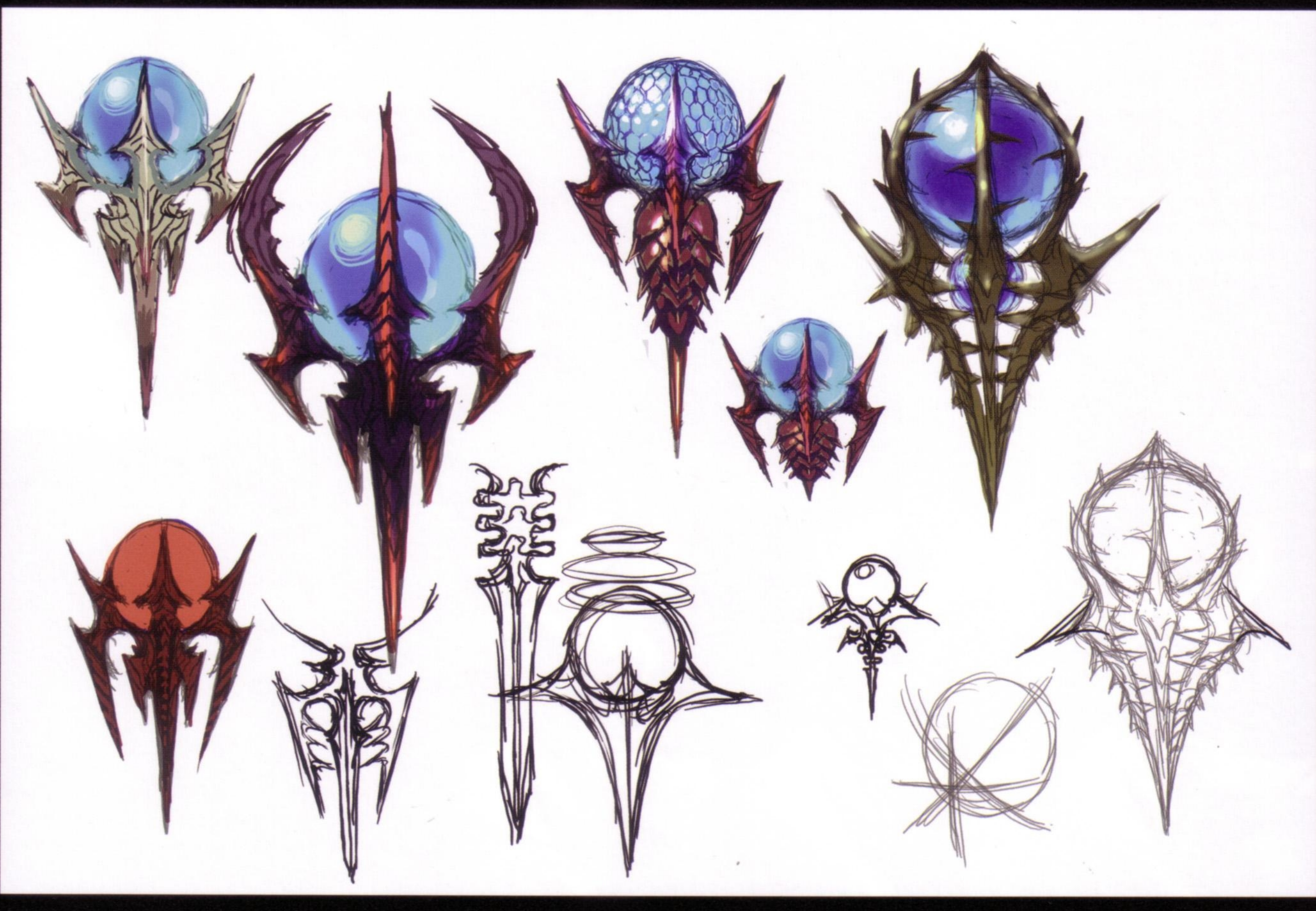
SANCTUS
サンクトゥス

魔剣教団の長にして全ての黒幕。「帰天」と呼ばれる儀式により人を超えた力を身に付けているが、他の騎士とは違い、肉体面において大きな変化はない。しかしその代替として他を圧倒する強大な魔力を得ている。





本体は教皇そのままです。周囲に浮かんでいるのは、ネロのスナッチのオブジェクトに見えるように、つかみたくなるような記号を盛り込んでいます。これを作ったのはアグナスですから、ここにもキューピッド的な、彼の考える「小さな天使」的な要素を盛り込んでいます。彼の“虫寄りの美意識”もいろいろと交ざっていますね。丸い物は水晶ではなく、虫の複眼になっています。（吉川）
小さな天使の輪が触覚だったり（笑）。（奈良）



■決定稿







頭にある輪は、仏像にあるような後光のイメージからきています。シルエットは天使のものですが、背中の羽状の物が実は悪魔の角になっています。（吉川）

■角バリエーション



左は角が生える位置のバリエーションです。まず眉の上に付いて、次に頭に付いて、最終的には背中に付きました。最初は一番左の絵のように、頭には輪っかだけが付いていました。（奈良）



魔皇サンクトゥス

サンクトゥスが「帰天」と呼ばれる儀式で悪魔化した姿。儀式によって得た魔力が魔剣スパーダと共鳴する事でさらに増幅され、並の悪魔とは比にならない魔力を得ており、その魔力が体をも変質させている。



THE SAVIOR

神

魔剣教団が生み出した最大にして最強の人造悪魔。神と見まごう美しい外殻の内側には、何万という悪魔の肉と魂が溶け合っており、強大な魔力を持つスパーダの血と、魔剣スパーダによって初めて統制が可能。

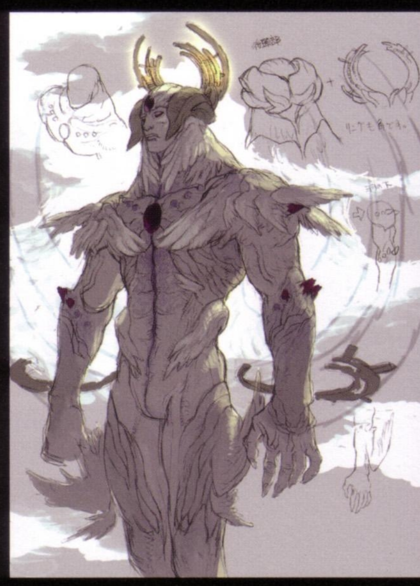


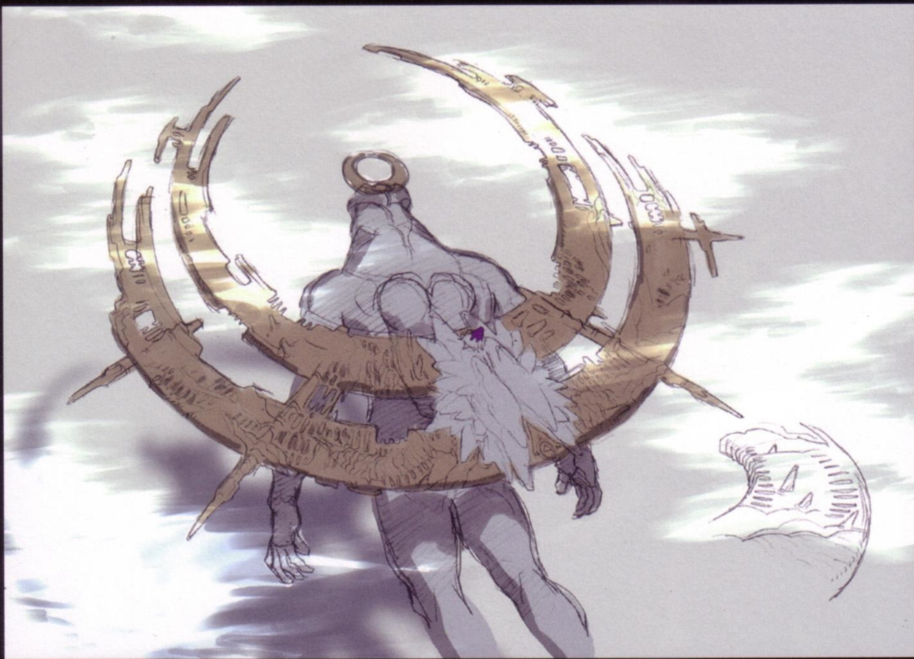
■決定稿



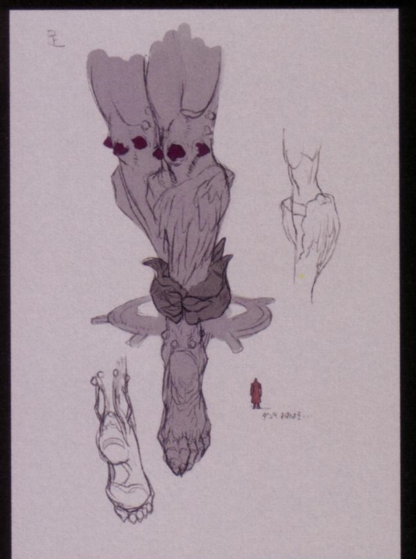
アンジェロシリーズと同様、天使の記号を入れています。一度は民衆を救いに来るので、ストレートな神々しさが必要だろうと考えました。世界的に“角の生えているもの”に対する畏怖がありますよね。悪いものに生えていたら悪の象徴になりますが、清潔なイメージとラインで表現されると、ユニコーンのように神聖視される存在になります。今回はそこを逆手に取って、天使の輪のラインに入れ込むことで、天使と悪魔の両面性を取り込めたのではないでしょうか。質感は分かりにくいですけれど、体全体が天使の羽根で構成されているかのようなイメージが出せればいいなと考えました。遠目には神様ですが、よく見ると「おかしいな、気持ち悪いぞ」と思わせる存在です。（吉川）











背中にあるものは後光に見えますが、これは羽です。背中から生えていて角度が変わる、というイメージがあったので、ステージとしても使えるように変形するという案です。(吉川)

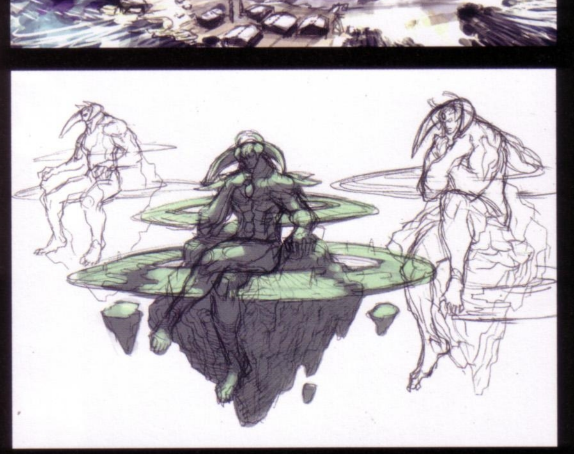
■構図バリエーション



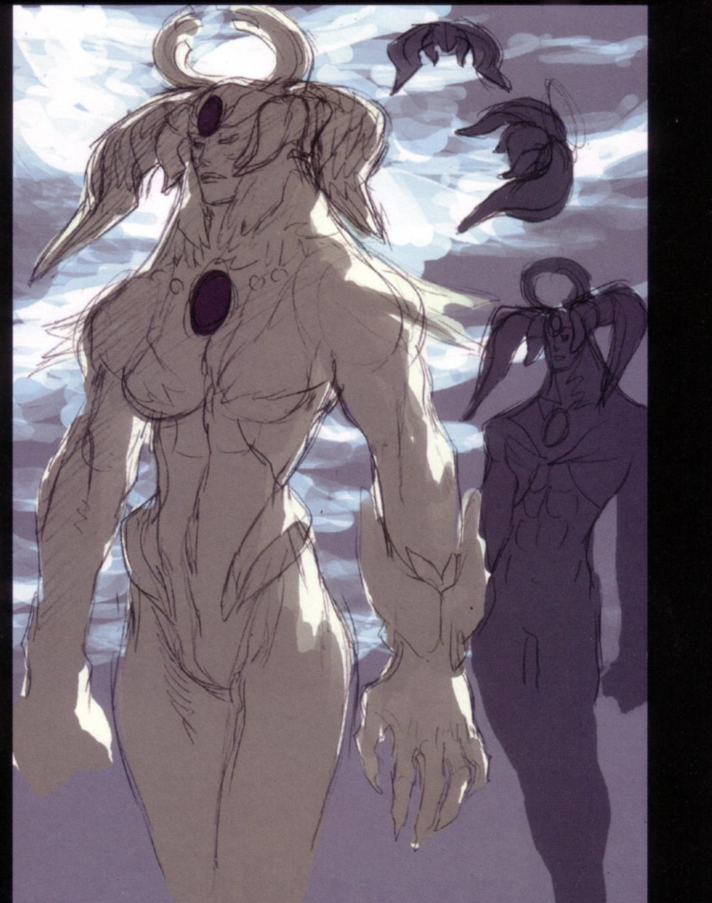




最終版では大地を引き連れて飛んでいますが、これは別の案で、座っています。ゲームとしてはプレイヤーの立つ足場が必要なので、手の周りのリングを足場として考えた上でデザインしてもらっていました。空を飛ぶターンでは足場になるように、背中や足の周りにもリングを付けています。プレイヤーの立つ位置を違和感なく表現しなければならなかったので、その案の一つです。(奈良)







このあたりは、いろいろな方向性を模索したときのイメージです。上は女性、右は両性ですね。（吉川）
神の身長は、最初は50メートルを想定していたんですけど、それを街の上に置いてみたら意外に小さかったので、最終的には150メートルほどになっています。（奈良）





Appendix

背景・設置物・販促画







■イメージ・ビジュアルラフ



相当初期に描いたものです。まったく何も決まっていない時期で、よくこの段階でここまで

■イメージ・ビジュアルラフ　ダンテ



■イメージ・ビジュアルラフ　ネロ



すごく時間がなくて、それぞれ一日で描いた記憶があります。心残りがありますね。イメージは固まり、CGが仕上がっていない時期です。ダンテはどっかりと余裕のある雰囲気で、ネロの方は地面からベリアルを思い切りにらみ付けていて、斬りかかる寸前の絵ですね。僕は、描く感覚を失わないように下絵はエンピツで描いて、そこからフォトショップで仕上げています。（吉川）

■メインビジュアル（国内仕様）



■メインビジュアル（北米仕様）



メインビジュアル（国内仕様）のコンセプトは「どこからでも手形が見えるように」。今までのシリーズのポスターやパッケージは、どーんと何か一つだけ置かれた淡泊なものが多かったので、せっかくアイデアを出せるなら、コンセプトは生かしつつデザイン的に印象づける要素を入れたい、ということで出来上がったのがこの絵です。北米仕様は「顔が大きく見えた方がいい」ということで、手形は無くなってしまいました。（吉川）



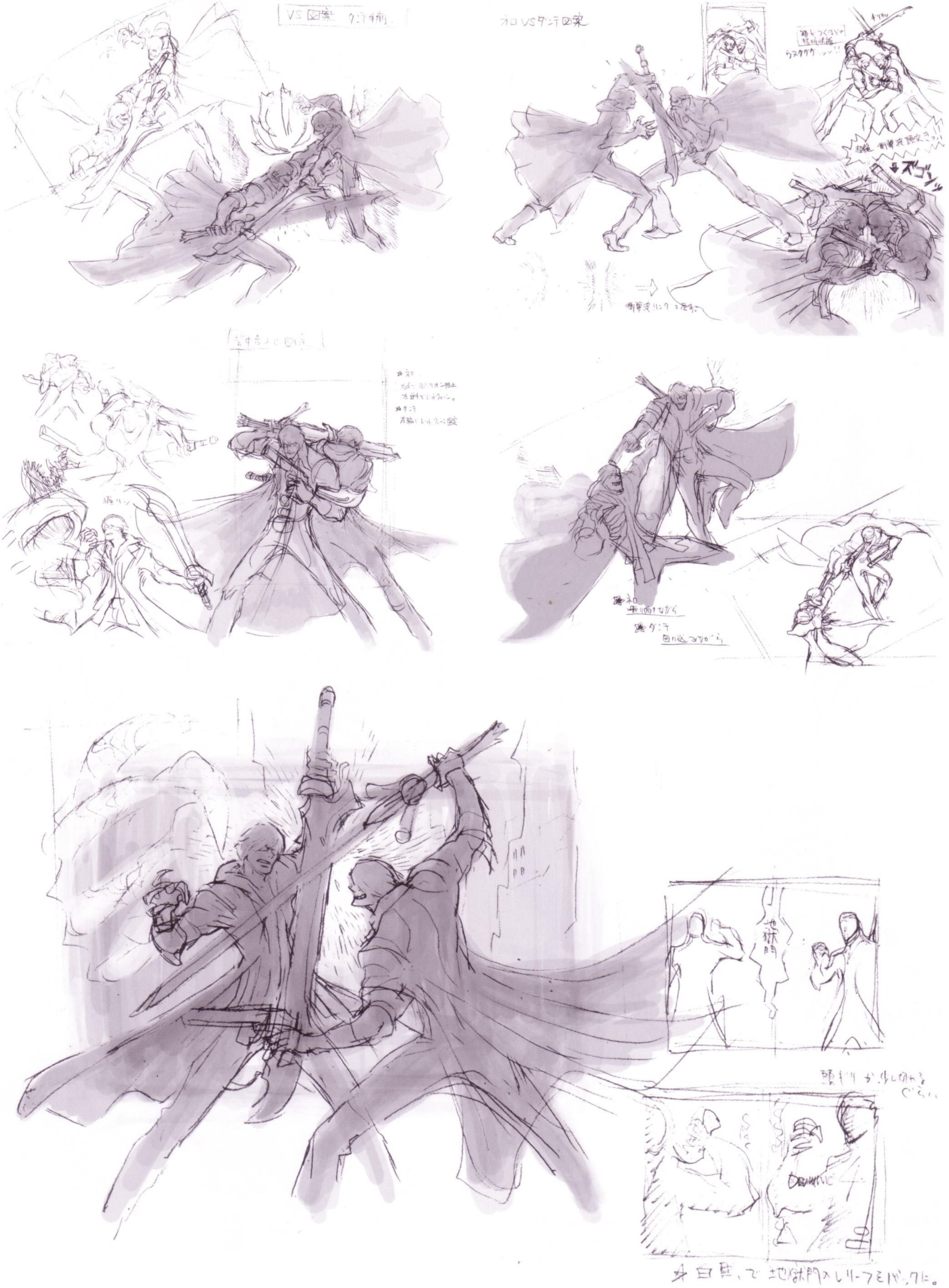


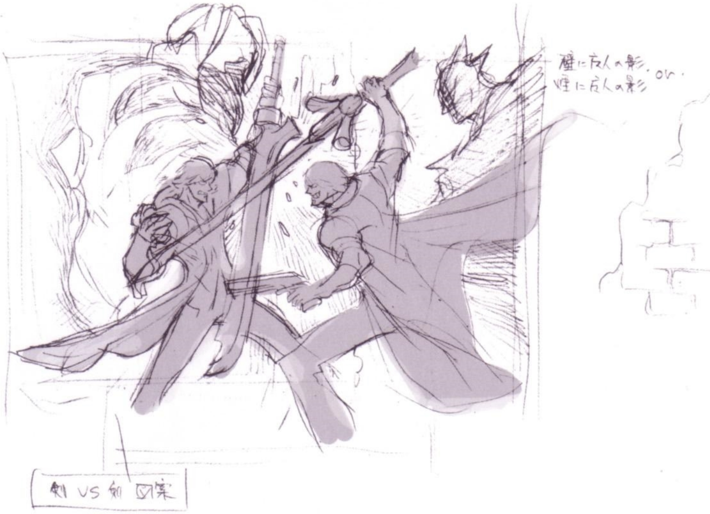


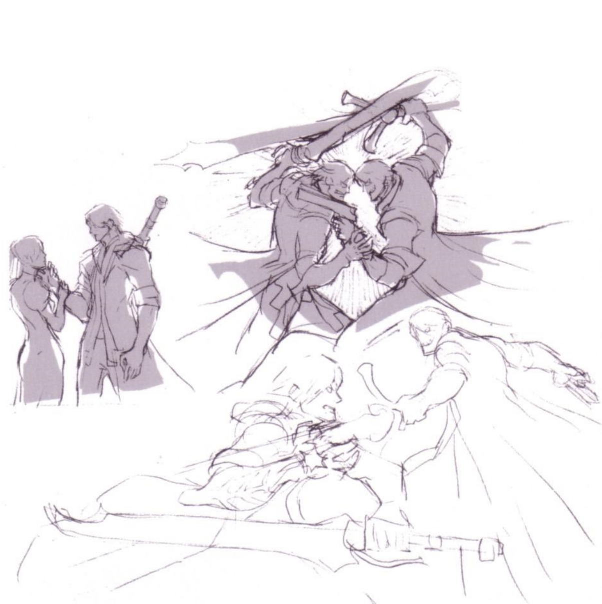


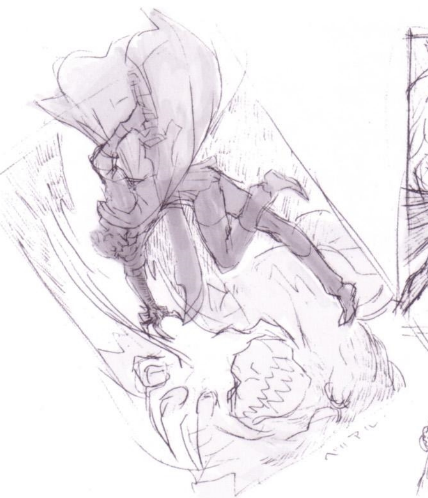


ここからのページにあるのは、CG の下絵になったものです。パブリシティの展開で絵を世に出す機会が今までになく多かったので、奈良君と相談しながらラフを描いています。ネロとダンテを出しながらも、少しでも違った印象を与えられるように、ということを気にかけてデザインしました。最上段の２枚はそのまま CG に起こされ、それぞれ８ページと 32 ページに載っています。いろいろなメディアからの要望に応えつつ、自分で気持ちいい構図にできたと思うのは、最初にある頭突きです。２枚で１組になっていた駅貼りポスターでは、ネロとダンテが純粋にぶつかっているものにしたかったですね。（吉川）

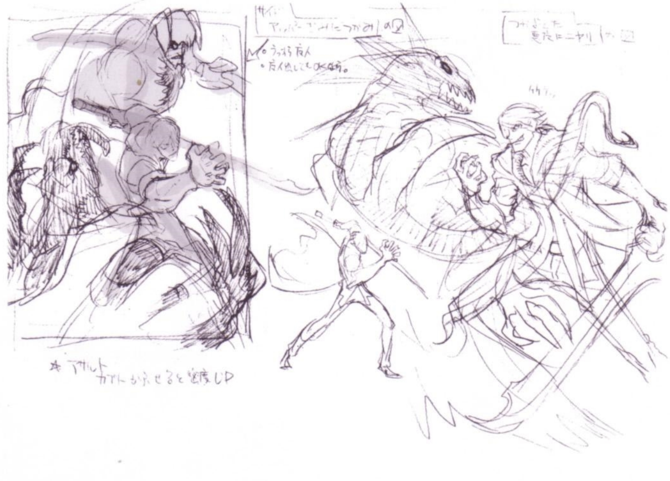

VS図案 ダンテ手前
ネロVSダンテ図案
キリッッ
顔がつくほどの拮抗状態
ウヌググッッ!!
超絶 衝撃波顔突きっ!!
ズゴンッ
★ネロ
振り向きながら
★ダンテ
回り込みながら
地獄門
顔ギリが少し切れるぐらい
★白目、で地獄門のレリーフをバックに。



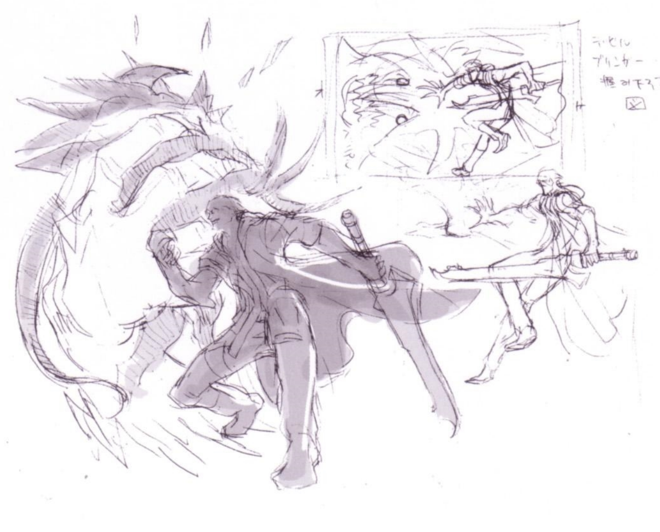












「ネロとダンテをぶつけたい」というオーダーがやたら多かったので、途中でネタ切れになっています（笑）。ネロはストーリーの関係上、ここでは右手を見せないといけないので、立たせる位置が限られてしまうんです。こういう条件で何パターンも作れるものではないですね。（奈良）



☆ビアンコのランスをかわして右手で返し返す。
VS 図案
ダンテ vs ネロ
アルト vs ネロ
☆ビアンコのランスを火花を散らしながら掴んで、突進を阻止。
ガリガリガリッと
すべらせながら。
竜虎図案
ネロとネロたくの対となる図案　地獄門バックで。

